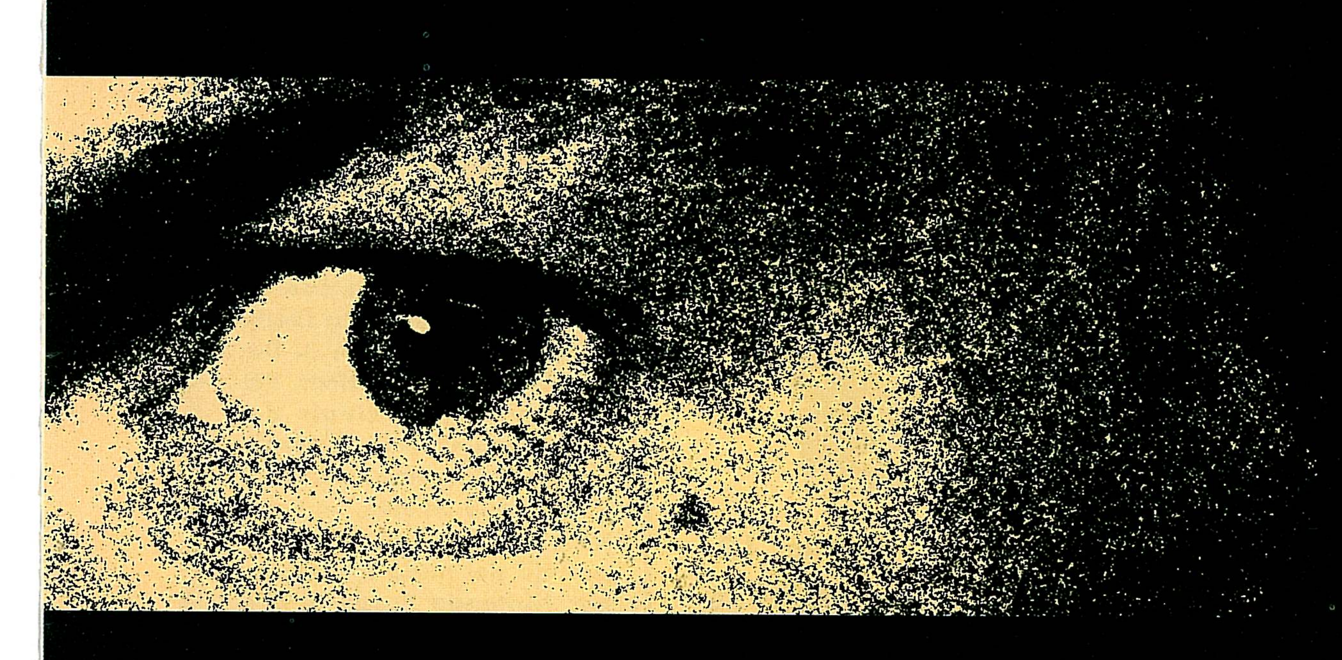


Nº 13 1992
100 ptas.
OK CONSOLAS
REVISTA SEMANAL
¡¡POR SOLO 100 PTAS!!
ESTA SEMANA LO PASARAS EN GRANDE
POSTER: NINTENDO SCOPE 6
ESTO NO ES TODO, HAY MAS:
ALIEN 3
EXHAUST HEAT
JOE MONTANA III
Super Ghouls´n Ghost
EL CABALLERO Y EL DRAGON
SEGA
MEGA DRIVE
SONIC THE HEDGEHOG 2
16-BIT CARTRIDGE
FOR USE WITH THE SEGA MEGA DRIVE VIDEO ENTERTAINMENT SYSTEM
SEGA
SONIC 2
DESAFIO TOTAL
DANOS TU OPINION Y PARTICIPA EN NUESTRO GRAN SORTEO
Nintendo
EDITORIAL NUEVA PRENSA S.A.
8 414090 101943 00013

LOS QUE NO TENGA
TENDRÁN QUE S



N SUPER NINTENDO...
EGUIR SOÑANDO





N SUPER NINTENDO





ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41

SUMARIO

Año 1 Número 13



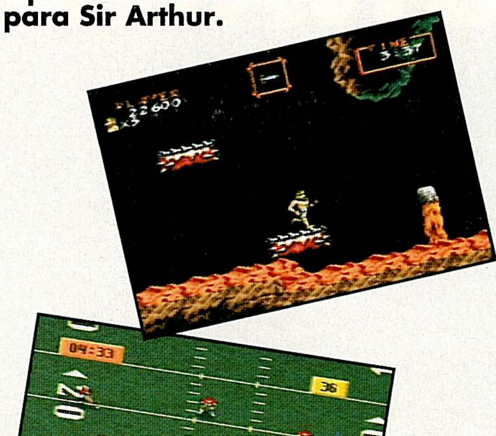
Secciones

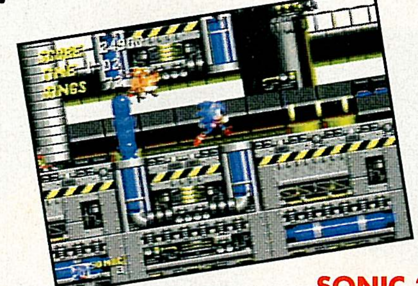
OK CONSOLAS no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas en los artículos firmados. Prohibido todo tipo de reproducción por cualquier medio o soporte del contenido total o parcial de esta publicación sin permiso expreso del editor.

¡ATENCION!

Si tienes algún truco para el juego favorito de tu consola, no dudes en mandárnoslo por carta a:

**OK CONSOLAS
Pza. Ecuador,2
1ºB
28016 MADRID.**









No podemos evitar cogeros cariño tras unos cuantos número de compañia mutua. Ahora sí podemos decir que somos colegas consoleros de pro.
Esta semana te proponemos unos artículos de excepción: Super Ghouls ´n Ghost nos lleva a las lejanas tierras de Sir Arthur, Sonic 2 trae de la mano la aventura con su amigo Tails, un plato fuerte lo tenemos con Alien 3, Darius Twin, Exhaust Heat, Paperboy y Arch Rivals demuestran una vez más la diversión del mundo consolero.
Y hablando de éste, en nuestro encontrarás un Super reportaje del nada menos Super Nintendo Scope 6, una verdadera máquina de machacar enemigos.
Bueno, por el momento no hay nada más que agregar, salvo decirte que te esperamos la próxima semana con nuevas y alucinantes páginas consoleras a todo color.
¡Nos vemos colegas!

Administrador General: José Ignacio Pérez Moreno.
Director Editorial: Miguel Julio Goñi Fernández.
Director: Saúl Braceras.
Redactor Jefe: Félix J. Físico Vara.
Redactores: José Luis Sanz Fernández.
Colaboradores: José Emilio Barbero, F. J."Comet Tronner", Luis Esteban Martin, "Falconer",Alicia "Apiro", Enrique Rex, J.Gamio.
Diseño y Maquetación: Luis de Miguel, Estudio.
Fotografía: Jorge Gamio.
Jefa de Publicidad: Esther Lobo Cárdaba.
Asesores de Marqueting: RMG y Asociados.
Redacción y Administración: Pza. República del Ecuador,2, 1ºB 28016-Madrid Telf:(91) 457 53 02/5203/5608 Fax:4579312 .
Suscripciones: Carmen Martín Telf:(91) 457 53 02 / 5203 / 5608 Fax: 457 93 12.
Fotomecánica: Clickart C/ Bravo Murillo, 377 Madrid.
Imprime: Color Press,S.A. C/ Miguel Yuste, 33.
Depósito Legal: M-29.994-1992 Printed in Spain I, 93.
Distribuye: Coedis S.A. 08750 Molins de Rei-Barcelona Telf: (93) 680 03 60.
Distribución en América: En Argentina, Capital: Ayerbe. Interior: DGP. En Chile: Alfa Ltda.
Importador exclusivo Cono Sur: CEDE, S.A.(Compañía Española de Ediciones S.A.). Cerrito, 520, Buenos Aires, (Argentina).

Canarias, Ceuta, Melilla: 100 pts.

NINJA GAIDEN

(MEGA DRIVE - SEGA)

LA SOMBRA DEL GUERRERO



Demasiado tiempo ha pasado desde que hicieron su aparición el resto de versiones para otras consolas. Pero los buenos consoleros, que se caracterizan por su ilimitada paciencia, estarán de enhorabuena por tal juego ya que, por lo que hemos visto, recoge toda la esencia del mito " ninja montón tamborilero", léase, repartidor de buenas suertes y alegrías marciales





KING OF THE MONSTERS

(SUPER NINTENDO - TAKARA/SPACO)

DUELO DE TITANES



Una de las luchas más antológicas de los últimos años llega para el "cerebro" de la Bestia. "King of the Monsters" es la versión casera de un videojuego que hizo su aparición hace algún tiempo en las máquinas callejeras de la mano de SNK... ¡sí! los propietarios de Neo Geo. Un juego que rememora, en el más puro estilo Wrestling, las películas niponas de Godzilla...





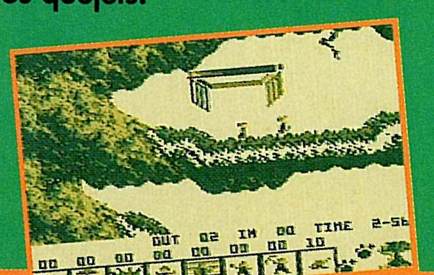


LEMMINGS

(GAME BOY - PSYGNOSIS/ERBE)

LA PLAGA SE PORTATILIZA

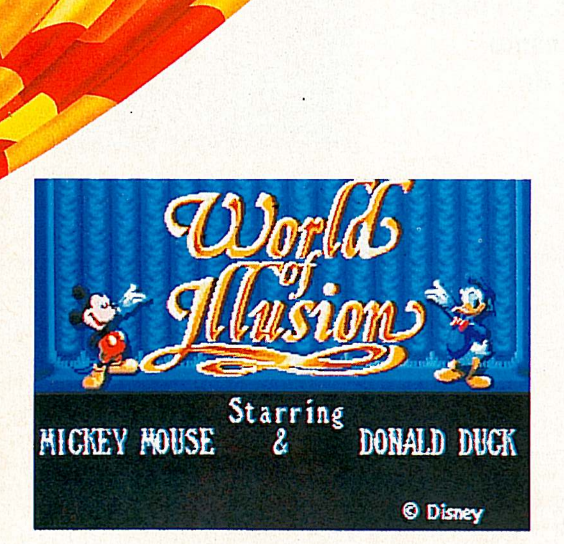
Hace algunas semanas os adelantábamos la noticia de que en próximas fechas iba a hacer acto de presencia en el mercado consolero la versión portátil del clásico de Psygnosis y, como lo quasi-prometido es deuda, aquí tenéis unas alegres pantallas. Como podéis comprobar, toda la esencia de los Lemmings sigue intacta... para que luego os quejéis.

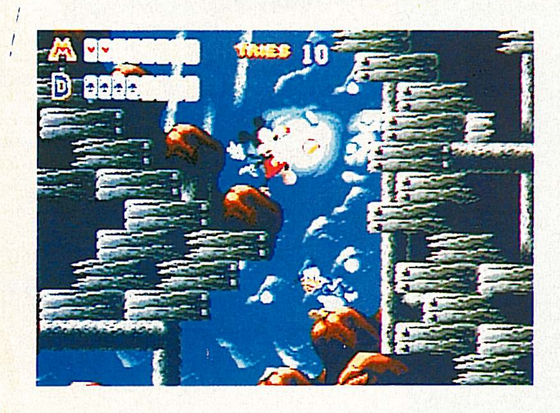




MICKEY &









VAS A I

Dos tíos grandes se han hecho socios en una nueva aventura. ¡Búscate un socio!. Controlaréis sus pasos burlando obstáculos de lo más divertidos. ¡Vigila tus espaldas!. Puede que tu compañero no esté a tu altura.

Unitros

& DONALD



DISPONIBLE EN MEGA DRIVE

FLOTAR

Vive una Aventura

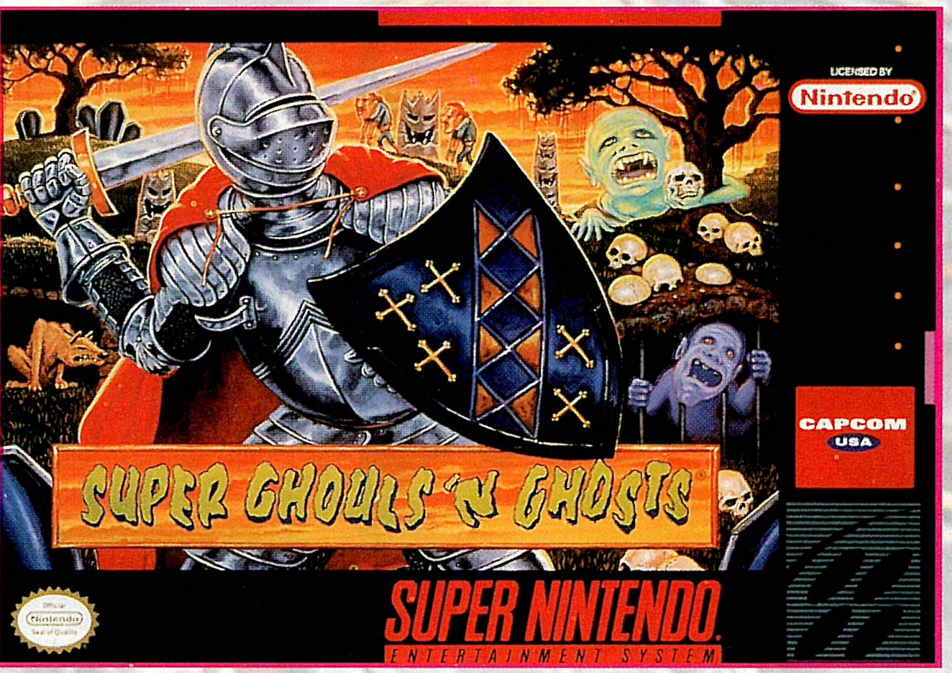
SEGA

SUPER GHOULS´N GHOSTS

EL CABALLERO PURPURA DE CAPCOM

OK Pasarela: Super Ghouls'n Ghosts
Consola: Super Nintendo.
Distribuidor: Erbe.
Compañía: Capcom.
N. de jugadores: 1.
N. Vidas: 3 a 9 .N. Fases: 8.

Desde que terminara su última aventura en "Ghosts'n Goblins", Sir Arthur no ha tenido ni un minuto de respiro y, de nuevo, ha de embarcarse en una nueva aventura contra las fuerzas del mal para salvar a su bella princesa prometida.



LA LEYENDA CONTINUA...

Sir Arthur, el legendario héroe de las máquinas, primero, y ordenadores y consolas, después, ha decidido regresar a una máquina jugátil para enfrentarse a sus eternos enemigos, los fantasmas.

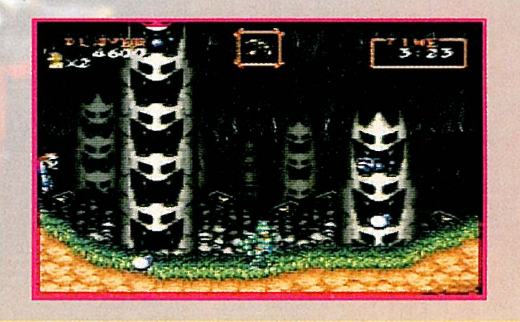
Esta vez, y tras no darle tiempo a recuperar el aliento, la cosa no parece fácil y una malvado terriblemente ofuscado en sí mismo ha lanzado una amenaza contra su bella princesa. Corriendo llegó hasta las inmediaciones del castillo y tras cruzar un paso a nivel, una baliza des-señalizadora y una cancha de baloncesto se encontró, de repente, en el salón de actos de la fortaleza frente a su amada.

Después lo acontecimientos se precipitaron. Una ventana rota, un extraño sonido, un grito y la princesa prometida se había esfumado... la aventura estaba servida.

SIR ARTHUR SE LAVA LA CARA

Este versión, basada en el éxito maquinero del mismo nombre, y que ha sido llevada hasta las pantallas más famosas del mundo, incluida la Mega Drive,






es una interpretación totalmente nueva de las andanzas varias del mencionado Sir que poco tiene que ver con sus predecesoras y que se encarga de aprovechar todas las posibilidades de la máquina en curso... léase Super Nintendo.

Si alguno se ha incorporado con retraso a este comentario diré que "Super Ghouls'n Ghosts" es la continuación de otra máquina, igualmente proto-versionada, "Ghosts'n Goblins" que hizo furor hace algunos añitos en los salones callejeros.



NADA NUEVO...

En "Super Ghouls´n Ghost" no encontramos ingredientes nuevos, ni en lo que a una historia y desarrollo se refiere. La cosa, o cartucho, aunque parezca ya vista, logra transmitir un aliento nuevo, una sensación de "nouvelle vague", que se traduce en una anexión irremisible hacia nuestra consola.

El juego es sencillo de comprender ya que nuestra misión básica va a consistir en evitar a todos los enemigos que aparezcan en pantalla mediante la utilización de ciertos artificios mecánicos (fuego celestial, hoces, hachas magnas, lanzas, cuchillos...) o, simplemente, a base de unos saltos que, en la mayoría de las ocasiones, no son suficientes.

Los enemigos que, muy a menudo, suelen coincidir con todo lo que aparece en pantalla, han sido provistos de nuevas artimañas destruye-héroes y una cierta inteligencia que se



LAS ARMADURAS DE UN GRAN CABALLERO



Aunque en un principio comencemos a jugar con una simple armadura de latón, mezclada con plomo acrílico, lo cierto es que nuestro Arthur personal podrá aumentar su poder de ataque, y defensa, a través de un par más de armaduras que podrá conseguir "reventando" ciertos cofres que encontrará en su recorrido. Cada una de ellas, como es lógico, no se puede conseguir si no se tiene la anterior en la escala.

DOBLE SALTO MORTAL

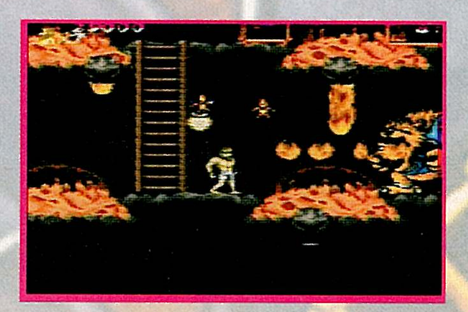
Los hacedores de tamaña afrenta han incluído una nueva y agradable opción mediante la cual nuestro caballerete Arthur puede saltar el doble sin necesidad de utilizar artefacto volador o derivado alguno. Para ello el jugador debe pulsar el botón de salto y, cuando nuestro personaje se encuentra en mitad de la parábola, volver a pulsar para repetir otro de las mismas características y alcances. Mejor ¿no?















EL "MD-7" AL SERVICIO DE UN CLASICO



En este cartucho, los señores de Capcom, no se han olvidado de utilizar el "Modo 7" y para ello han incluído una serie de fases totalmente nuevas que aprovechan las potentes posibilidades de la máquina, haciéndolo más especial, alegre y, por que no decirlo, espectacular... y si no lo creéis mirad.









traduce en otra tanta dificultad, contenida, a la hora de intentar pasarlos. Así las cosas no nos queda otra solución que coger nuestra armadura, saltar a la hierba "zombiesca" y... ¡a destruir cosas malolientes de corte fantasmal!

¡A MI LOS ZOMBIS!

En esta batalla que se ha montado Capcom por su cuenta, totalmente regenerada, nos encontramos con que un clásico de casi toda la vida ha sido mejorado para dar al usuario de turno una nueva ración que sobrepasa, incluso, al original.

En "Super Ghouls"n Ghost no hay cabida a la premeditación y sólo vuestro instinto básico os va a permitir llegar hasta el final pulsando tanto el botón de salto como disparo en el momento justo. Hablar de tecnicismos audiovisuales con estas pantallas es un atrevimiento que sólo puede ser subsanado, de vuestra parte, mediante el jugueteo vil y precoz de un par de partidas a todo ritmo.

Lo dicho. Consola nueva, versión mejorada y, por supuesto, adictivísimamente "pentarrecomendable" para todos vosotros, humanillos mortales.

J.L. "SKYWALKER"








Hola, Papá Nöel
Si quieres hablar con Papá Nöel sólo tienes que llamar al 903 300 082. Papá Nöel está esperando tu llamada para contarte los más hermosos cuentos de Navidad. Además podrás ganar uno de los 500 Game Watch Nintendo con Tetris y muchísimos regalos más.
903 300 082
" 60 Ptas. minuto + I.V.A.
42 Ptas. minuto + I.V.A.
noche y fin de semana."
"El 15% de las utilidades será destinado a una Asociación Benéfica que se ocupa de los niños de Yugoslavia.
(Mediante cheque verificado en su cuantía por Notario del Ilustre Colegio de Madrid, ante el que se depositará para la entrega a la mencionada Asociación)."
Nintendo
TETRIS
GAME WATCH
Nintendo

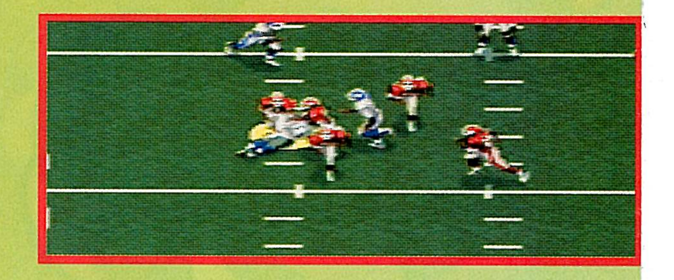


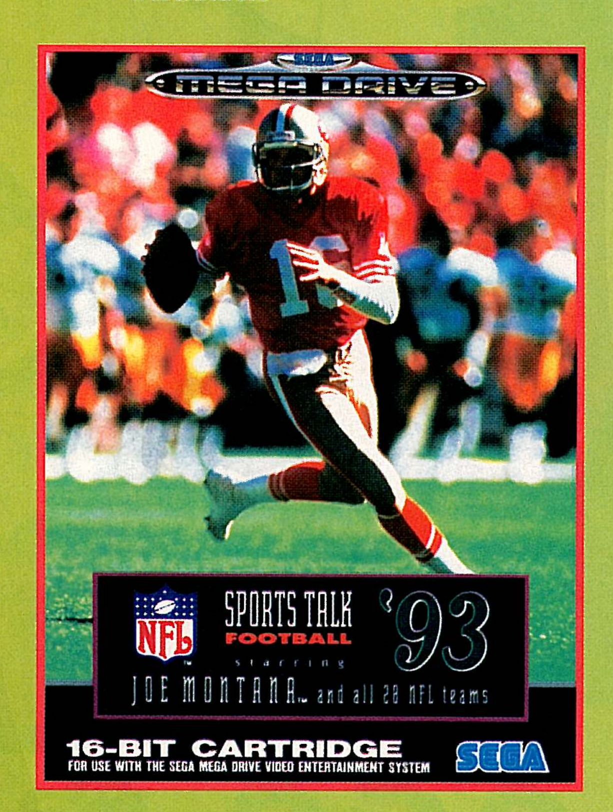
SPORTS TALK FOOTBALL 93

OK Pasarela:
Sports Talk Football 93
Consola: Mega Drive.
Distribuidor: Sega.
Compañía: Sega.
N. de jugadores: 1 ó 2.

CASCOS Y CORAZAS

Si hay un deporte donde la dureza es la base fundamental del juego, este es el fútbol americano. Un puñado de gladiadores intentan echar del terreno a sus contrarios utilizando la inteligencia, la colocación y cómo no, la fuerza.





Todos sus antecedentes se podrían localizar en el "rugby" europeo pues, básicamente se trata de llevar el balón en forma de melón, más allá de las lineas enemigas, justo detrás de la zona donde la portería contraria se eleva como un enorme diapasón. Dos equipos que han perdido toda buena nota del llamado "fairplay" y que se disputan la victoria mediante violentos choques, empujones y encontronazos más o menos malintencionados.

ENSAYOS CON SANGRE ENTRAN

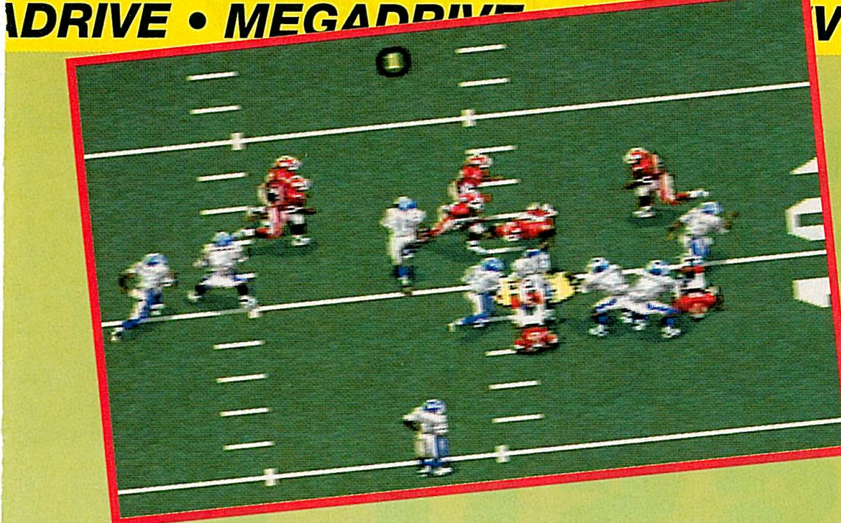
Por decirlo claramente y sin rodeos, sobre el cuidado césped, natural o artificial, dos equipos se disputan con ansias inusitadas el triunfo. La victoria es lo único importante para el jugador, para el espectador por contra, se trata de un espectáculo y por tanto será primordial la manera de conseguirla.

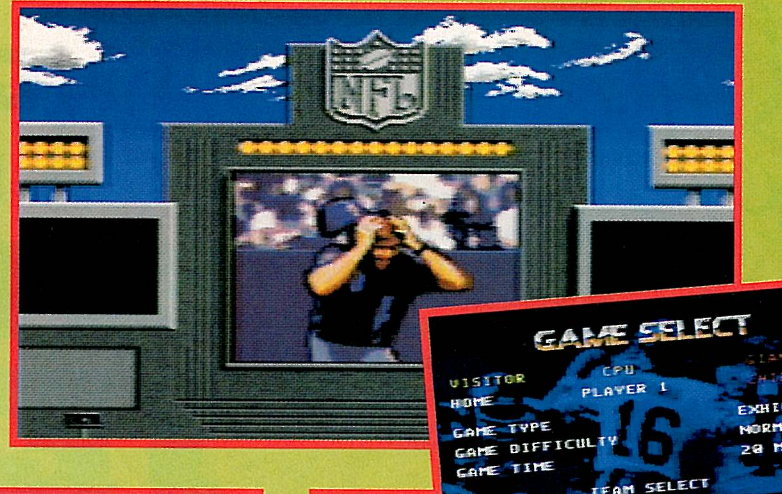
El equipo atacante utilizará esta o aquella técnica para desarbolar al equipo defensor y conseguir un "touchdown". El equipo que defiende colocará a sus hombre de manera lo más cuidadosa posible y, sin quitar los ojos del resto de jugadores, abortará cualquier intentona de ensayo.

Las inteligencias de unos y otros se enfrentan continuamente demostrando, sin lugar a dudas, que estamos ante uno de los juegos más entretenidos que hayan pisado un campo consolero. La "dieciseisbitera" de Sega se viste con sus mejores galas para presentar a un afamado director de juego: Joe Montana, el quaterback más inteligente de la historia de este deporte, según la gran mayoría de entendidos

EVADIRSE

Fundamentalmente el juego tiene dos propósitos. El primero es que el buen consolero de pro se evada por unos momentos de su cotidiana e irregular vida participando en una competición dura como ninguna. El segundo que el jugador que maneja el susodicho consolero evada los fuertes placajes de sus







GAME STATS

SCORE	3	0
TIME OF POSSESSION	1:13	0:26
FIRST DOWNS	0	1
TOTAL YARDS	1	29
RUSHING YARDS	1	0
PASSING YARDS	0	29
AVG YARDS PER PLAY	0.3	9.6
TURNOVERS	0	1

contrarios y consiga marcar más de un "touchdown" logrando una victoria aplastante.

Hablando del juego en sí, podemos decir que tiene toda serie de opciones para seleccionar a nuestro antojo y convertir el partido en algo pre-programado pero ni mucho menos llevadero o fácil. Inicialmente, conviene que jugemos en modo exhibición para ir cogiendo soltura en el manejo de toda las tácticas posibles, tanto en ataque como en defensa. Ganar un partido es el resultado de la perfecta combinación de ambas.

El tiempo de juego será tabién posible elegirlo de entre 20, 40 ó 60m minutos.

El otro tiempo, el de ¿qué tal día hace? nos llevará a jugar entre lluvia, nieve o sol. En cualquier caso nuestro jugadores tienen la suficiente preparación como para que no les influya demasiado el estado del terreno.

La "Super Bowl" espera a la vuelta de la esquina, pero antes deberás de superar a cuantos contrarios te enfrentes en la Liga. Solamente los mejores pasan a disputar el más preciado trofeo que se otorga en este deporte y son 28 los equipos que lo pretenden.

POR AÑADIDURA

Hay algunos aspectos que son merecedores de mención especial. La presentación gráfica está fuera de toda duda y resulta inverosímil cómo se observa la jugada con el zoom de aproximación. Otro dato a resaltar es la perfecta crónica que hacen los comentaristas desde que el partido da comienzo. Las jugadas que podemos realizar en ataque o en defensa son reales y pertenecen a los libros de jugadas de los más prestigiosos equipos de la NFL. En suma, todo lo que rodea al juego está hecho y estudiado al mínimo detalle lo que demuestra que todavía queda gente a la que le gusta el trabajo bien hecho.

Solamente hay que reseñar un pequeño inconveniente : o tienes nociones bastante amplias del juego o te quedarás perdido en el campo viendo como los contrarios te meten una verdadera paliza de puntos. Aún así, lo recomiendo...¡He dicho!

Félix J. Físico Vara.



OK Pasarela: ¿Quién engañó a Roger Rabbit?
Consola: Game Boy.
Distribuidor: Erbe.
Compañía: CapCom.
N. de jugadores: 1.
Fases: 6

¿QUIEN ENGAÑO A ROGER RABBIT?

EL RESCATE DE JESSICA

Un oscuro futuro se cierne sobre Dibuliwood. El malvado Juez Doom, tras asesinar a Marvin Acme, ha secuestrado a Jessica Rabbit, novia del conejo más famoso del mundo conocido animado. Con ella, también se ha apoderado del testamento de Marvin, creador de Dibuliwood.

El pánico se ha apoderado de Dibuliwood. El malvado y temido Juez Doom, ayudado por sus secuaces, las malolientes comadrejas, planea construir una autopista en el pais de los dibus. Para ello ha asesinado a su creador, Marvin Acme, quién poco tiempo antes de morir nombraba como herederos de su fortuna a la ciudad de los dibujos animados, a traves de un testamento que entregó a Jessica Rabbit, gran vedette del " Ink & Paint" y novia de nuestro orejudo comezanahorias.

Afortunadamente un olvido de Mr. Acme deja una posibilidad abierta a la salvación: las



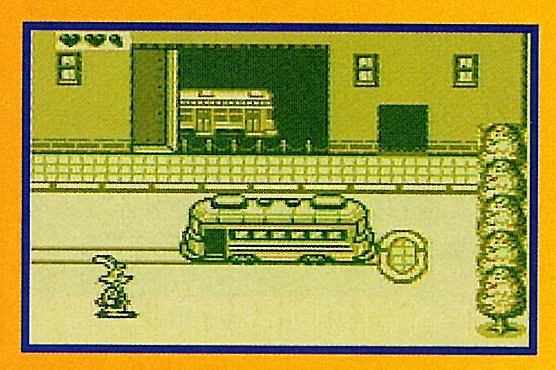


escrituras que dan validez al testamento las tiene en su poder Roger... el Rabbit. Este puede ser, a grandes rasgos, el titular que mejor define el desarrollo del juego.

En compañía de nuestro archifamoso conejo, nos desplazaremos por toda la ciudad en busca de pistas que nos conduzcan hasta la inexpugnable mansión del Juez Doom, donde nuestra bella amada espera impaciente nuestro abnegado rescate.

En este largo camino nos encontraremos ciudadanos ejemplares, dispuestos a ayudarnos con informaciones que nos serán de gran ayuda para acabar la misión con éxito. Especial atención deberemos prestar cuando paseemos plácidamente, pues las comadrejas pueden aparecer por cualquier lado, lugar o derivado aunque, principalmente, se ocultan bajo las alcantarillas.

Como en todo juego recoge-objetos no todo iban a ser dificultades de índole malechora pues también, y esparcidas por las pobladas calles de dibuliwood, hallaremos deliciosas, anaranjadas y nutritivas zanahorias, capaces de



hacernos recobrar la energía perdida en menos que canta un "dibu". Si fuiste uno de aquellos que soñaron con poder coger el primer vuelo "irregular" de IBERIA con dirección a Toontown, léase Dibuliwood, este es tu juego. ¿Quien engañó a Roger Rabbit? es una perfecta adaptación de la gran película de Robert Zemeckis, con unos gráficos muy parejos a los originales y unos agradables efectos en lo que a cosas del oído se refieren.

Todo lo anterior hace de este cartucho, "facido" por CAPCOM, una divertida y entretenida aventura que hará las delicias de tu Game Boy y, por que no, de tí mismamente.

I.M. "PREDATOR"



CONCURSO







SPACO. S. A.

¡DIEZ CONSOLAS NINTENDO! TE ESPERAN



Participa en nuestro concurso y gana una consola Nintendo, sólo tienes que darnos tu opinión sobre Ok Consolas. Contesta todas las preguntas, rellena el cupón y envíalo a: RMG & ASOCIADOS. General Yagüe, 10-6ºA. 28020 Madrid. Indicando en el sobre "OK CONSOLAS" o a través del fax al (91) 556.51.64. (Puedes enviar una fotocopia). (Fecha límite de recepción: 15 de Enero 1993)

Con tu participación en nuestro concurso nos ayudas a realizar una revista que responda más a tus gustos y necesidades sobre nuestra común afición: las CONSOLAS y su mundo.

Bases del concurso:

- Entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas se realizará el sorteo de los premios ante notario.
- Las cartas deberán recibirse antes del día 15 de enero de 1993 (se tendrá en cuenta la fecha del matasello).
- El sorteo se realizará el día 15 de enero de 1993 ante notario y la lista de ganadores se publicará en el número correspondiente a la cuarta semana de enero de 1993 de OK CONSOLAS.
- La participación en este sorteo implica la aceptación de las bases del mismo.

1- ¿TIENES CONSOLA DE VIDEOJUEGOS EN CASA?
- ❑ 1- SI
- ❑ 2- NO
- ❑ 3- NS/NC

1.1- EN CASO AFIRMATIVO:
- ❑ 1- SI, MAS DE UNA
- ❑ 2- SI, UNA
- ❑ 3- NS/NC

1.2- EN CASO NEGATIVO:
- ❑ 1- VOY A COMPRALA
- ❑ 2- UTILIZO LA DE AMIGOS
- ❑ 3- OTROS(Indícalos)

2- ¿QUE CONSOLA TIENES?
- ❑ 1- NINTENDO (NES)
- ❑ 2- MASTER SYSTEM
- ❑ 3- SUPER NINTENDO
- ❑ 4- GAME BOY
- ❑ 5- MEGA DRIVE
- ❑ 6- GAME GEAR
- ❑ 7- NEO GEO
- ❑ 8- LYNX
- ❑ 9- TURBO GRAFX
- ❑ 10- OTROS (Indícalos)

3- ¿TIENES VIDEOJUEGOS PARA TU CONSOLA?
- ❑ 1- SI
- ❑ 2- NO
- ❑ 3- NS/NC

3.1. EN CASO AFIRMATIVO ¿CUANTOS?
- ❑ 1- MENOS DE 5
- ❑ 2- DE 6 A 10
- ❑ 3- DE 11 A 20
- ❑ 4- MAS DE 20

4- ¿QUE TIPO DE JUEGOS SON TUS PREFERIDOS?
- ❑ 1- ARCADE
- ❑ 2- DEPORTIVOS
- ❑ 3- DE ROL
- ❑ 4- TIPO PUZZLE (TETRIS)
- ❑ 5- OTROS (Indícalos):

5- ¿CUANTO TIEMPO JUEGAS CON UN MISMO JUEGO?
- ❑ 1- MENOS DE 1 MES
- ❑ 2- EL MES QUE LO COMPRO
- ❑ 3- DE 2 A 6 MESES
- ❑ 4- DE 6 MESES A 1 AÑO
- ❑ 5- MAS DE 1 AÑO
- ❑ 6- NS/NC

6- ¿QUE ES LO QUE MAS VALORAS DE UN JUEGO?
- ❑ 1- GRAFICOS ❑ 4- JUGABILIDAD
- ❑ 2- SONIDO ❑ 5- MOVIMIENTOS
- ❑ 3- ORIGINALIDAD ❑ 6- OTROS (Indícalos)

7- ¿COMPRAS NORMALMENTE REVISTAS DE CONSOLAS?
- ❑ 1- SI
- ❑ 2- NO ❑ 3- NS/NC

7.1. EN CASO AFIRMATIVO ¿CUANTAS REVISTAS COMPRAS?
- ❑ 1- UNA ESPORADICAMENTE
- ❑ 2- UNA TODAS LAS SEMANAS
- ❑ 3- UNA TODOS LOS MESES
- ❑ 4- DOS AL MES
- ❑ 5- LAS LEO PERO NO LAS COMPRO
- ❑ 6- NS/NC

8- CLASIFICA POR ORDEN LAS TRES MEJORES REVISTAS DE CONSOLAS:

PRIMERA
SEGUNDA TERCERA

9- ¿CUANTO TIEMPO HACE QUE CONOCES OK CONSOLAS?
- ❑ 1- A TRAVES DE ESTE NUMERO
- ❑ 2- DE 2 A 4 SEMANAS
- ❑ 3- DE 5 A 8 SEMANAS ❑ 4- NS/NC

10- ¿CUANTOS NUMEROS HAS COMPRADO DE OK CONSOLAS?

❑ 1 ❑ 2 ❑ 3 ❑ 4 ❑ 5 ❑ 6 ❑ 7 ❑ 8 ❑ TODOS ❑ NS/NC

11- EVALUA DEL 1 AL 5 LOS CONTENIDOS DE OK CONSOLAS (1=MALO, 2=REGULAR, 3=BUENO, 4=MUY BUENO, 5=EXCELENTE)

OK NEWS	❑1	❑2	❑3	❑4	❑5
OK PASARELA	❑1	❑2	❑3	❑4	❑5
OK TRICKS & TRACKS	❑1	❑2	❑3	❑4	❑5
POSTERS	❑1	❑2	❑3	❑4	❑5
MAPAS	❑1	❑2	❑3	❑4	❑5
DIBUJOS LECTORES	❑1	❑2	❑3	❑4	❑5

12- ¿QUE PREFIERES ENCONTRAR EN LA REVISTA OK CONSOLAS?
- ❑ 1- MAS MAPAS
- ❑ 2- MAS POSTERS
- ❑ 3- MAS PAGINAS DE INFORMACION
- ❑ 4.- CONCURSOS
- ❑ 5.- COMPRA/VENTA ENTRE LEÇTORES
- ❑ 6.- OTRAS SUGERENCIAS

13- DANOS TU LIBRE OPINION SOBRE OK CONSOLAS:

Lo mejor:
Lo peor:

14- ¿ERES SUSCRIPTOR DE OK CONSOLAS?
- ❑ 1- SI
- ❑ 2- NO ❑ 3- NS/NC

15. ¿QUE REGALO TE GUSTARIA PARA LOS SUSCRIPTORES?
- ❑ 1- DESCUENTOS
- ❑ 2- JUEGOS
- ❑ 3- OTROS (Indícalos):

16. TAMAÑO DE LA REVISTA
- ❑ 1- MAS GRANDE ❑ 2- MAS PEQUEÑA
- ❑ 3- COMO ESTA ❑ 4- NS/NC

17. GRUESO DEL PAPEL
- ❑ 1- MAS GRUESO ❑ 2- MAS FINO
- ❑ 3- COMO ESTA ❑ 4- NS/NC

NOMBRE Y APELLIDOS:

DIRECCION:

CIUDAD: C.P.:

PROVINCIA:

TELEFONO:

EDAD: PROFESION

Rellena y envía tu cuestionario a: RMG & ASOCIADOS. General Yagüe, 10-6ºA. 28020 Madrid. Indicando en el sobre "OK CONSOLAS" o a través del fax al (91) 556.51.64. (Puedes enviar una fotocopia). (Fecha límite de recepción: 15 de Enero 1993)



SONIC 2

DESAFIO TOTAL

OK Pasarela:
SONIC 2
Consola: Mega Drive.
Distribuidor: Sega.
Compañía: Sega.
N. de jugadores: 1 ó 2.
Vidas: 3. Fases: 10.

El azul puercoespín ha regresado para luchar cotra el malvado Dr. Robotnik, que ha vuelto a raptar a todos los animalillos del mundo jugable de Sega. ¿Podrá Sonic vencer por segunda vez a semejante bigotudo personaje?









ROBOTNIK EL INCANSABLE

Parece que nunca quiere descansar. Este personaje, a mitad de camino entre una berenjena malograda y el malvado pirata "Barbarroja", ha decidido volver a ponerle las cosas difíciles a nuestro amigo Sonic.

Pero claro, en esta nueva aventura, de mayores riesgos que la anterior, no podía afrontarla sólo con sus famosas carreras, por lo que decidió incorporar en su equipo

LOS NUEVOS ARTEFACTOS DE ROBOTNIK

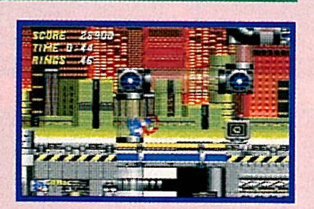





Para la nueva aventura, el Dr. Robotnik no ha querido perderse detalle y ha ideado una serie de nuevos inventos que va a usar, al final de cada fase, contra nuestros dos animalillos. Sonic, como siempre, deberá saltar sobre él para destruirle...

LOS NUEVOS ARTILUGIOS





Como era de esperar, los creadores de "Sonic 2" no se han conformado con los artilugios inventados para la primera aventura y han incluído una serie de "nuevas tecnologías" tremendamente divertidas y espectaculares. ¡Bienvenidos al parque de atracciones Sonic!

aventurero a otro animalete, sano y salvo de las garras del Dr. por la gracia del Dios Consolo, de nombre Tails y que va a acompañar a nuestro azul héroe.

El Dr. ha vuelto. El puercoespín está harto y tú, consolero amigo, tienes todas las papeletas con este "Sonic 2" para pasarlo en grande. Atento...

DOBLE DE TODO

Si pudiéramos medir los Mhz a los que corre nuestro espinoso Sonic tal vez nos sorprenderíamos de lo que sus hacedores han conseguido en esta segunda parte.

"Sonic 2" es la continuación de una filosofía totalmente alucinante que desembocó al año pasado en un juego de carreras velocísimas y fases totalmente revolucionarias que marearon a más de un usuario "Mega Drivero". Ahora, con esta continuación, la cosa se ha visto duplicada en todos sus aspectos.

Si en su primera aventura Sonic corría a 10, aquí lo hace a 20. Si allí saltaba 3, aquí 6 y así sucesivamente hasta





Un montón de nuevas fases y peligros es lo que nos ofrece "Sonic 2".

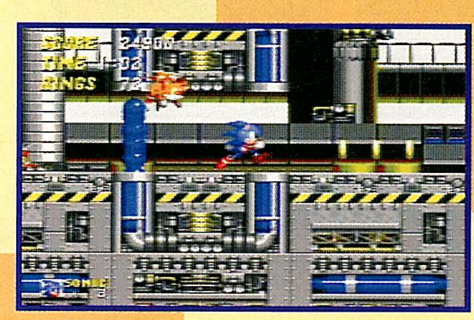




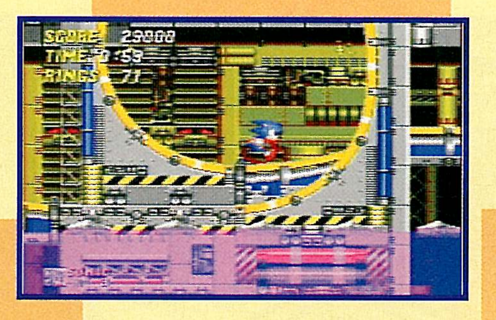
encontrarnos algunas fases, como la "Chemical Plant", que han de ser vistas para ser comprendidas y creidas. Desde estas páginas puedo hablaros de gráficos, sonidos, carreras, subidas y bajadas, pero para poder calibrar la fuerza de este cartucho es recomendable jugarlo.

Alguien podrá pensar que con unas carreras tan veloces el cartucho puede ser terminado en pocos segundos, pero lo cierto es que esto no es así. Y no lo es por que cada nivel de cada fase ha visto aumentado su mapa, con varios pisos de altura que siempre nos sorprenderán con una salida inimaginable, una caída vertiginosa o unos transportadores que nos mostrarán partes del mapa que no veríamos ni en sueños. Puedo aseguraros que esta rapidez se ve consumada físicamente en algunos momentos en los que Sonic, de la velocidad que alcanza, se pierde y desaparece por algún extremo de la pantalla.

"Sonic 2", gentes que habéis vivido de cerca su primera aventura, es el doble de todo lo visto hasta ahora. Sin contemplaciones.











Además de la aparición de Tails, el zorrillo que acompaña a Sonic en esta nueva aventura, el aspecto más destacable de este cartucho es la increíble velocidad con la que nuestro erizo se mueve por la pantalla, casi tan deprisa que en ciertos momentos es incluso difícil seguirle con la vista.



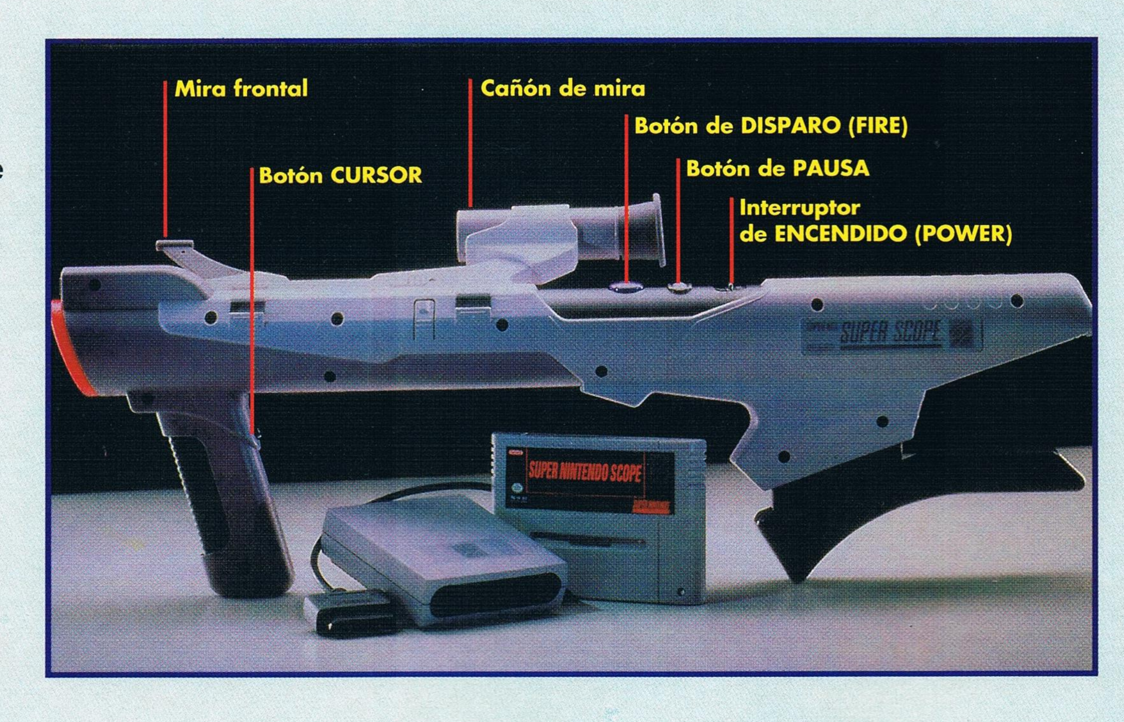



PE 6
OK
CONSOLAS


SUPER NES
SUPER SCOPE
Nintendo
NDO SCOPE
Nintendo®

N I N T E N D O   S C O P E   6

APUNTANDO HACIA EL FUTURO...



Muchos han sido los periféricos que han hecho acto de presencia a lo largo de la escasa vida, al menos en España, de las consolas. Unas veces os hemos molestado por "pads" nuevos que incorporaban algún que otro botón o por ciertos "joysticks" super-ergonómico o pistolas infrarrojas.

En este artículo os vamos a hablar de las características de un aparato que destaca por la originalidad y espectacularidad de su diseño. Señoras y señores... ¡el "Nintendo Scope 6"!

¿QUE ES EL "NINTENDO SCOPE"?

Para los escasos consoleros que no sepan todavía qué es este aparato, os diremos que se trata de un bazooka de muy altas prestaciones que funciona mediante rayos infrarrojos, con cartuchos especialmente diseñados y que os permite una movilidad total a la hora de jugar con él.

El paquete incluye el sensor de infrarrojos que ha de ir conectado a la consola, el bazooka (lógicamente) con sus pilas y un cartucho con seis juegos especialmente diseñados para el "aparatito".

COMENZANDO

Conectar el "Nintendo Scope" a vuestra consola es tarea fácil y bastará con que conectéis el sensor en la salida del 2º pad, pongáis el bazooka en posición "on" y, evidentemente, introduzcáis el cartucho. Una vez encendida la consola, el aluvión de disparos arrasará vuestra pacífica pantalla...

LOS CONTROLES DEL BAZOOKA

El cuerpo del bazooka es, podríamos decir, ergonómico, adaptándose al cuerpo del consolero de una manera perfecta. Un gran detalle que han tenido los señores de Nintendo es haberlo hecho "compatible" tanto para diestros como para zurdos, lo cual se consigue cambiando de lugar la mira telescópica.

Esta mira, que en un principio pudiera parecer incómoda y, sobre todo, ineficaz a la hora de apuntar, es la clave de todo el sistema ya que ofrece una exactitud en el disparo digna de elogio. Es verdaderamente impresionante ver

cómo apuntamos a un lugar y después, al disparar, contemplamos cómo la bala se dirige, exactamente, a ese lugar.

El bazooka, de todos modos, posee varios botones que activan todas las funciones de los cartuchos. Por un lado tenemos el botón de "Turbo/on/off" que enciende o apaga las funciones del "scope". Despues está el botón de "pause" para detener el juego y otro, de color rojo, que es el de disparo y, al fin y a la postre, el que más se utiliza.

El otro botón que nos queda es el del "cursor", que se encuentra en la "agarradera" con la que sujetamos el bazooka y que nos permite visulizar en todo momento el lugar donde nuestro arma está apuntando.

De todas formas todas estas funciones dependen del cartucho con el que estéis jugando ya que algunos pueden alterar éstas por otras exclusivas de él.

LOS JUEGOS DEL "NINTENDO SCOPE"

Como era de esperar, numerosas compañías estan interesándose por desarrollar juegos para el "scope" y por ello, para saber cuándo uno de éstos permite jugar con él, han inventado un sello que los identifica.

Con el bazooka se regala un cartucho con seis juegos que se dividen en dos grupos:

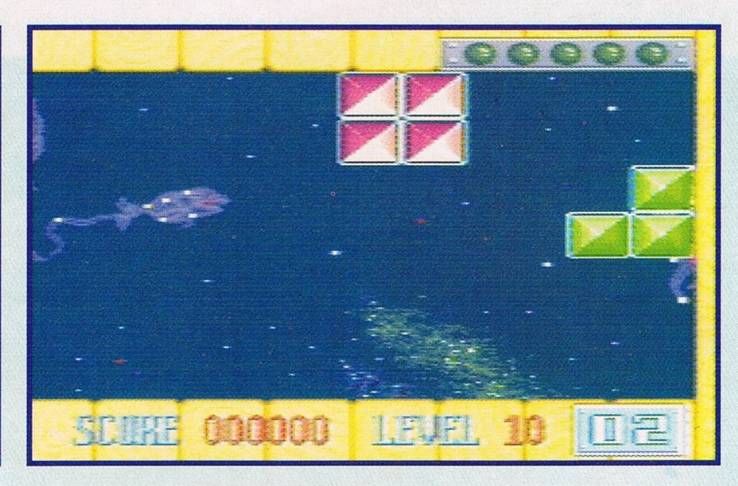
BLASTRIS y LAZERBLAZER.

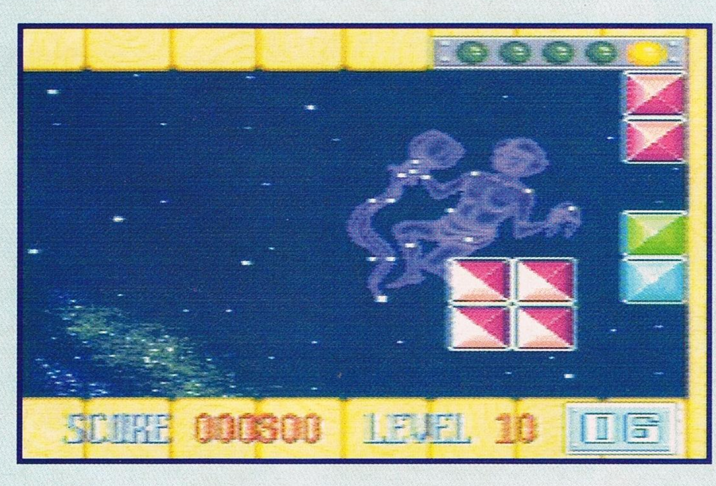
BLASTRIS BLASTRIS "A"

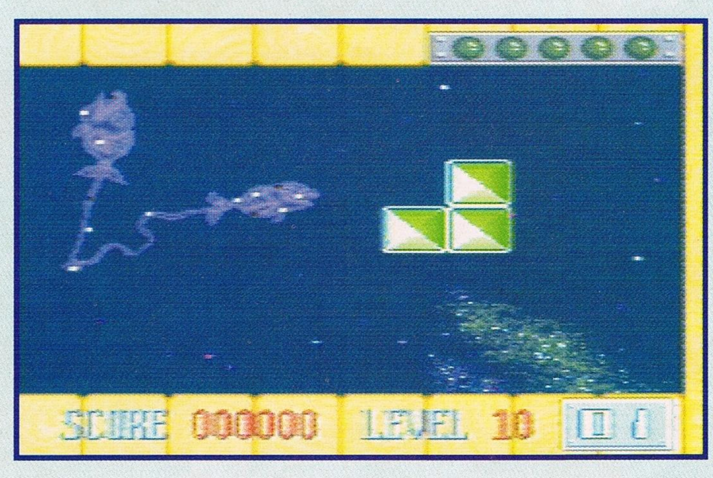
Aplicando las bases sentadas por Tetris, en esta variante de Blastris tendremos que deshacernos de los cuadrados que nos sobren para poder encajarlos perfectamente e ir, así, completando líneas. Cada vez que aparezca una ficha dispondremos de dos disparos, aparte de los tres máximos que podemos acumular.

BLASTRIS "B"

Variando ciertos detalles pero dejando intactos los conceptos básicos, en esta modalidad tendremos que disparar sobre los cubos que caen para hacerles girar y así poder encararlos con otros de igual color. A imagen y semejanza de "Columns" tendremos que colocar juntas, que no revueltas, tres fichas bien sea vertical, horizontal u oblícuamente.











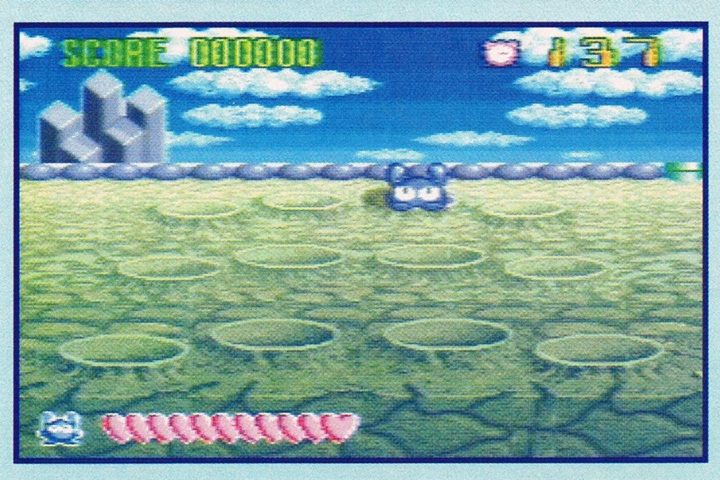


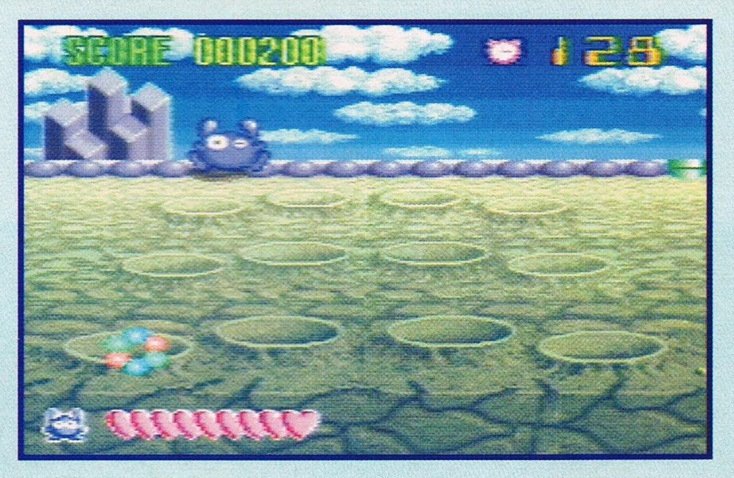


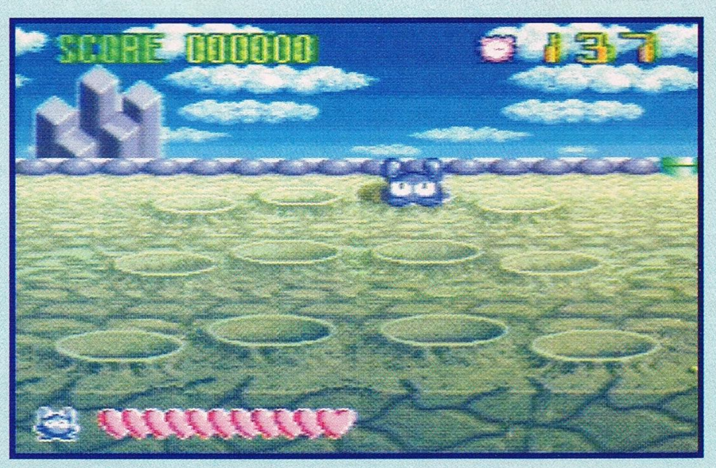
MOLE PATROL

Un trama de doce cráteres será el escenario de esta caza de moléculas traviesas que harán acto de presencia aleatoriamente y con una cadencia cada vez mayor y que esperan impacientes nuestro certero disparo hasta convertirnos, por arte de "Scope" mágico en "sheriffs" del viejo oeste.









El Nintendo Super Scope 6 no es un periférico más, pues sus propias características de originalidad y espectacularidad de su diseño y utilidades lo colocan dentro de un sector nuevo, en pocas palabras crea su propio canon.

LAZERBLAZER

INTERCEPTOR

Un malvado imperio ha lanzado multitud de misiles sobre todas las grandes ciudades de tu planeta. Tú, intrépido forajido, debes evitarlo a golpe de bazooka teniendo en cuenta la distancia de llegada y la profundidad de los misiles en el espacio.



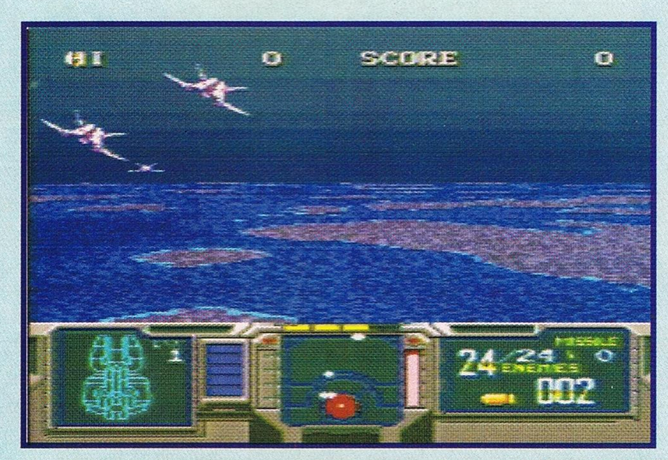






ATRACCION

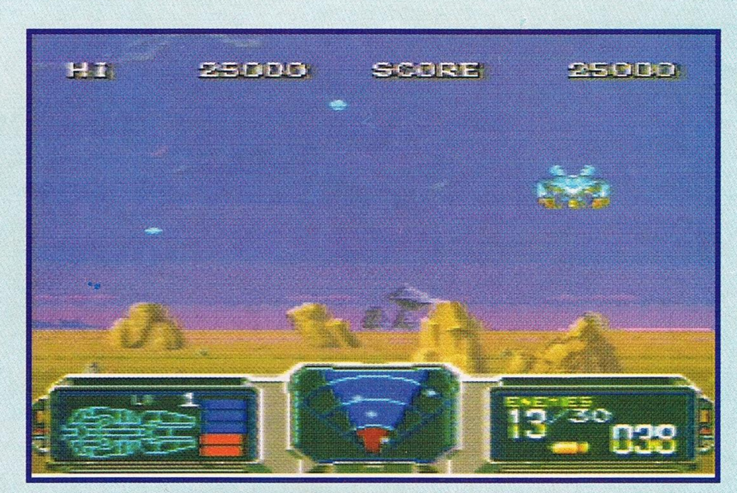
Una horda de grotescos extraterrestres está atacando tus bases con misiles tácticos. Tu misión es clara: debes atraerlos hasta tu posición para después derribarlos antes de que tu tanque de combustible se consuma.





CONFRONTACION

Enfrétate a las bandas de robots que quieren invadir la Tierra, repeliéndolos con tu super-cañón anti-metales antes de que ellos acaben contigo.





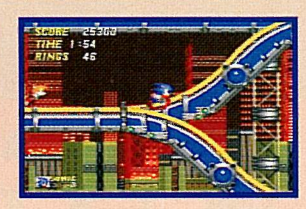


MUY PRONTO... BATTLE CLASH

Este juego, que estará disponible en pocas fechas, nos traslada hasta las metrópolis más habitadas del planeta Tierra donde unos maleantes, al mando de unos robots en el más puro estilo "Mazinger Z", quieren hacerse con el control total.

ABROCHENSE LOS CINTURONES





En algunas fases de este "Sonic 2" el cartucho adquiere una serie de tintes más cercanos a una montaña rusa que a un videojuego. Y esto es así por que las velocidades que alcanza nuestro puercoespín son de nota y, si no sois prevenidos, puede marearos enormemente... palabra.



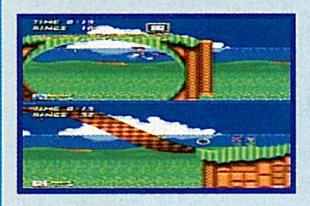
SONIC EL HABILIDOSO





Siempre que un título lleva consigo la etiqueta de continuación se suele pensar que todas las cosas han cambiado menos para el protagonistas. Como queriendo contradecir la lógica consolera, Sonic ha incluido en su repertorio un par, más o menos, de acciones como son tomar carrerilla y colgarse de lianas para abrir caminos ocultos. Por cierto, éste, es decir, Sonic, sigue ahogándose debajo del agua... recordadlo.

SONIC Y TAIL FRENTE A FRENTE





Otra de las nuevas opciones que ofrece es la posibilidad de jugar contra dos consoleros, uno a los mandos de Sonic y otro a los de Tails. Podréis elegir entre tres fases distintas o la de "Bonus" en la que competiréis por ver quién de los dos recoge más monedas.

¡¡¡A "SONIQUEAR"!!!
Con este "Sonic 2" la diversión está asegurada. Tal vez esto pueda ser lo único cierto que sobre él se puede afirmar por que lo demás, reacciones y sacudidas mentales "usuarias" tras ver las enormes carreras, es algo subjetivo e indisoluble del consolero en ristre.

Jugar con este cartucho es algo que puede llegar a colmar las aspiraciones de todo jugueteador con sueños de velocidad y que, a buen seguro, le va a provocar la necesidad de jugar con una tercera parte a la que, entre otras cosas, han dejado el listón demasiado alto.

"Sonic 2", finalizando, es un cartucho que deja en evidencia a algunos títulos de "quasi-lamentable" realización que no han aprovechado las excelentes posibilidades que esta máquina ofrece. A ver si van aprendiendo...

J.L. "SKYWALKER"

VALORACION

JUGABILIDAD	97
MOVIMIENTOS	97
ORIGINALIDAD	97
GRAFICOS	97
SONIDO	97
Total	97

PAPERBOY 2

OK Pasarela: PAPERBOY 2
Consola: Nintendo.
Distribuidor: Spaco S.A..
Compañía: Mindscape.
N. de jugadores: 1 ó 2.
Vidas: 5. Niveles: 21

PRENSA SOBRE RUEDAS

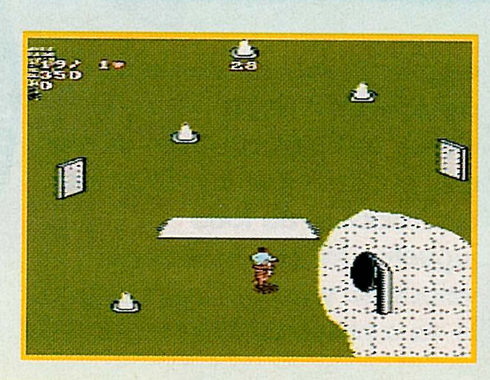
A veces me pregunto ¿qué sería del mundo sin la prensa? Supongo que todo sería mucho más complicado de entender. Una ciudad sin periódicos es como un jardín sin flores, un diario sin un atrevido repartidor sería como una Nintendo de ocho bits sin Paperboy 2.

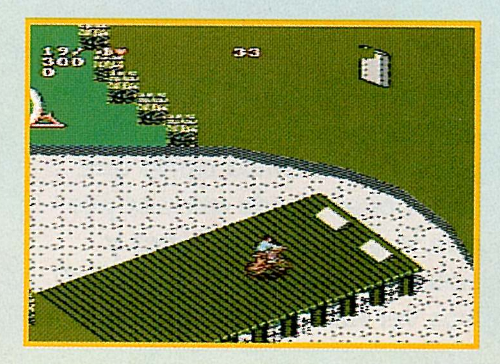
La vida de un ciclista profesional es muy dura. ya lo sabemos, pero la de nuestro repartidor oficial de periódicos no tiene nada que envidiarle en cuanto a dureza y, por supuesto, no gana tanto dinero.

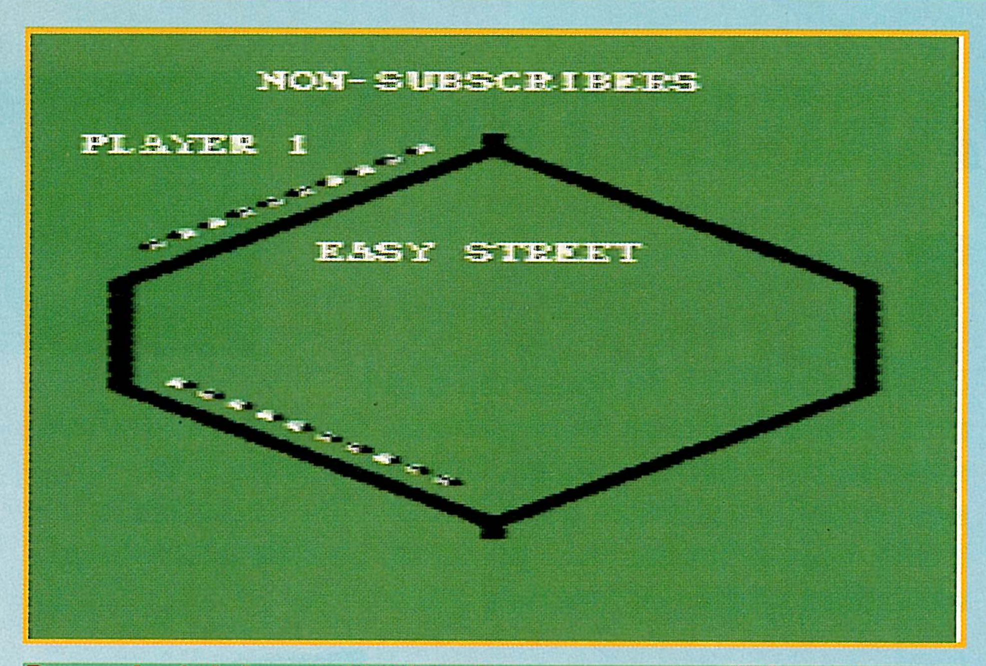
REPARTO PERFECTO

Ya le costó mucho mantener el puesto en la primera parte del juego pero ahora, las dificultades se han multiplicado por dos. Su jefe es aún más duro y los recorridos que debe solventar más confusos y complicados que cuando empezó en este negocio. La "bici" es su único medio de vida y tratará de hacerlo mejor en cada día de la semana para lograr ir ascendiendo en la escala de "porteadores prenseros" del universo consolátil.

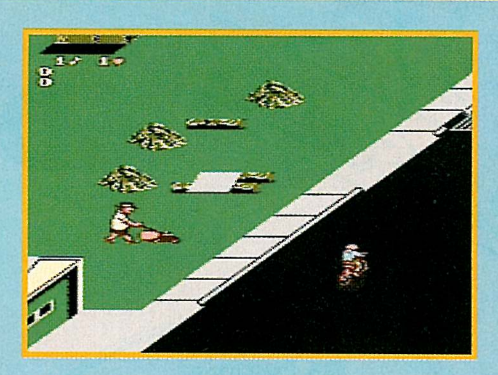
Nuestro amigo dispone de tres semanas de trabajo para demostrar que no tiene rival en esto de dar pedales y lanzar periódicos. Cada día de la semana, de Lunes a Domingo, deberá de mantener la cuota de suscriptores actual y, si es posible, aumentarla con algunos no suscriptores que se borraron al comprobar la ineficacia de antiguos "paperboys".

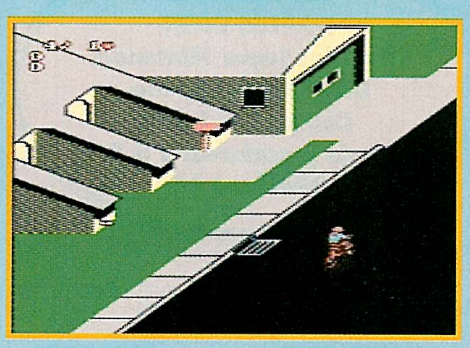


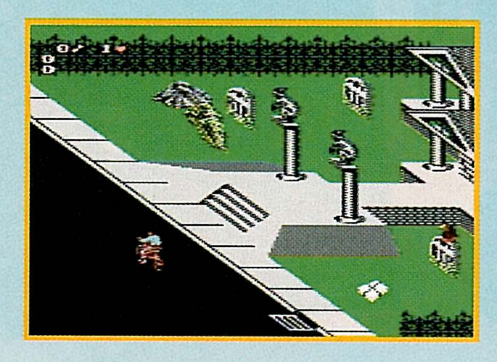


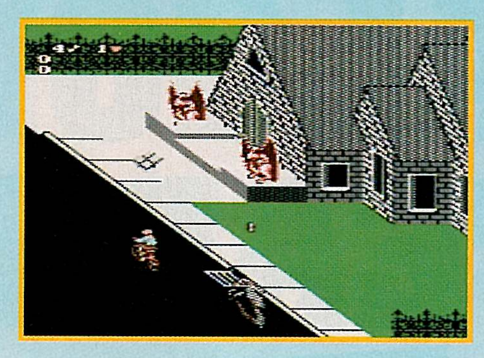


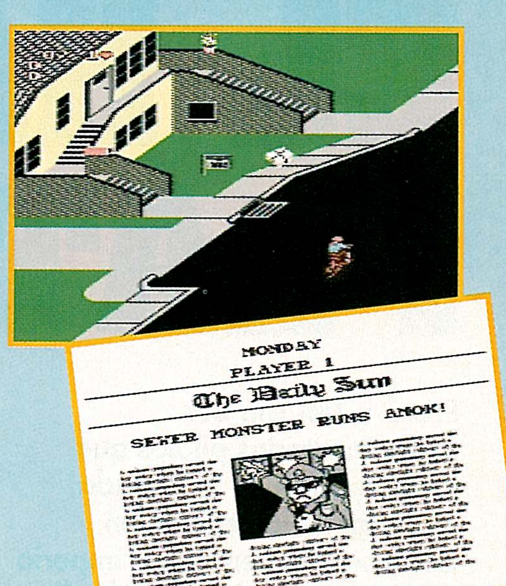
Recorre la ciudad con tu bicicleta piensa que repartes OK Consolas.











MUY DE MAÑANA

Lo importante del juego es que desde las primeras horas del día, mientras que la gente desayuna en sus casas, coloques ante sus puertas las noticias del día recién cocinadas. Que seas chico o chica no tiene valor, tu "bici" no entiende una palabra de sexo y, al fin y al cabo, el que sabes manejarla con habilidad eres tú mismo.

Recuerda que cada nivel tiene veinte casas, diez son suscriptores y otras diez no. Entrega tus periódicos convenientemente y podrás avanzzar en el juego. Por supuesto, si logras realizar buenas acciones durante el juego como detener ladrones o salvar bebés, serás premiado debidamente. Los peligros de la ciudad te acecharán continuamente, pero tu habilidad en el manejo de la "bici" te sacará del apuro en más de una ocasión.

Piensa que tu jefe revisará dia tras dia tus resultados y, por tanto, en su mano estará que vuelvas al negocio o que te quedes fuera. Coge tu bicicleta, ponte esa graciosa gorra y pedalea sin miedo hacia el éxito.

ANUNCIOS

Por cierto, en la sección de anuncios había algo interesante... Se vende juego Paperboy 2 para Nintendo, algo complicadillo pero muy divertido, interesados dirigirse a....tal y tal...

Alicia "APIRO"



DARIUS TWIN



OK Pasarela:
DARIUS TWIN
Consola: Super Nintendo.
Distribuidor: Spaco.
Compañía: Taito.
N. de jugadores: 1 ó 2.
Niveless: 16

Las ansias de poder del nada recomendable tirano de la galaxia, denominado Belser, empezaban a tocar a su fín. Los dos pilotos más aguerridos y valientes de la Federación Galáctica, a bordo de la máquina más perfecta, podrán a prueba el verdadero poder del malvado personaje.



EL HALCON PLATEADO

Proco y Tiat son dos experimentados pilotos que forman parte de la leyenda inmortal de la Federación Galáctica. Saben que el imperio de Belser se extiende cada dia un poco más y es por eso que, hartos de retroceder, el combate planteado en esta ocasión será a muerte. La paz contra la guerra y cada uno con sus mejores armas. El enemigo tiene a su favor el número, pero nosotros contamos con la más avanzada tecnología en naves



espaciales, su nombre es Silver Hawk.
Aunque exactamente no se sabe de dónde provienen estos seres, la forma de sus naves hace que pensemos que se trata de algún reino escondido bajo las aguas. Así que nos dirigimos a su encuentro conquistando planeta tras planeta con la única esperanza de liberar a sus habitantes y, si es posible, acabar con Belser.
El menú inicial de nuestros aparatos pone a nuestra disposición tres modos para cumplir la misión, fácil, normal y duro. Ni qué decir tiene que la escala muestra la dificultad mayor o menor de eliminar a las naves enemigas. Silver Hawk tiene de todo así que, enciendo mi radio y busco la banda de sonido que deseo escuchar antes de entrar en combate. Mientras, alcanzo el botón de control de disparo y lo pongo en modo turbo, de esta manera ganaré en rapidez de fuego y, como consecuencia en efectividad. Además, si deseo que Tiat me acompañe en la misión, solamente debo pulsar la palanca de control y automáticamente le incorporaré a la misión. Me costó un poco hacerme con todos los controles del Silver Hawk, pero he de





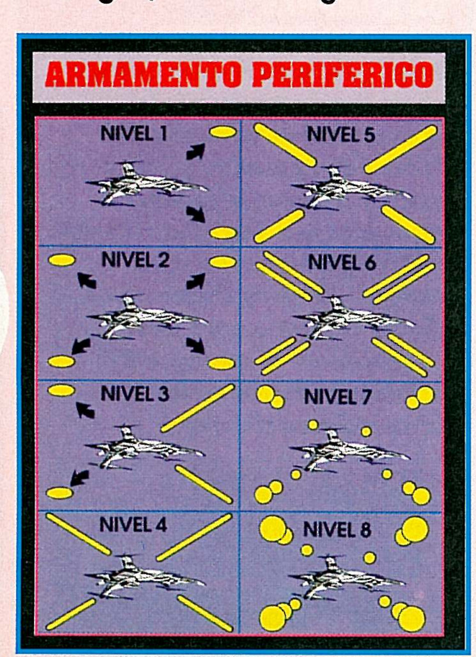




decir que, a diferencia de las otras naves anteriores, ahora piloto una verdadera máquina de destrucción.
El radar y el dispositivo de seguimiento automático, me indican cual es el camino a seguir para volver a mi planeta de origen, Darius. Tengo dieciséis rutas posibles, elegí la primera que se me ocurrió, en cualquier caso, todas llevan al combate y todas terminan en Darius.
La base de datos en la que el ordenador de la nave tiene incluidos a todos mis enemigos, me informa de que encontraré varios jefes de nivel medio antes de enfrentarme a los jefes de final de nivel, con un poder más alto de destrucción.
"Dark Angel", "Pente-Shark", "Blowhard" y "Radiator" están prestos a acabar con mi fama de piloto, pero no les daré ninguna opción. Mi ordenador dice que tengo un porcentaje del 89 en probabilidad de superarlos. Mi habilidad dice que con un 52% hubiera sido bastante.
Imprimo un informe sobre los jefes de nivel...
Informe finalizado.

ARMAS

Reviso convenientemente el armamento que llevo en las bodegas antes de partir.
El monitor de mi ordenador me indica lo siguiente: Creo estar plenamente preparado para el combate y me dispongo para el despegue.
Sé que mi misión no será un camino de rosas, pero en mi camino seguro que hallaré infinidad de objetos que aumentarán aún más la potencia de mi nave y me llevarán en volandas hacia la completa liberación de Darius.
9...8...7...6...5..
.4...3...2..1...¡0! Despegue



JEFES DE NIVEL

KOLOBA
RILAIR
NARUKINI
SABIA
KARUDO
NOEMU
HOROLAIN
DARIUS
LANKUS
PADI
REAR

efectuado sin novedad, informe del estado general de subsistemas Ok, gráficos y sonido, Ok, movimientos en perfectas condiciones, adicción, totalmente operativa. Objetivo principal: éxito.

F. J. "Comet Tronner".





OK Pasarela: Exhaust Heat
Consola: Super Nintendo.
Distribuidor: Erbe.
Compañía: Ocean.
Fases: 16. Jugadores: 1.

ACELERANDO QUE ES GERUNDIO

Desde que el mundo es mundo, el hombre siempre ha deseado ir más rápido que sus piernas para poder vencer así cierto miedo "tortuguesco" que lo tenía atenazado. Ahora, con "Exhaust Heat", la humanidad da un nuevo paso en su evolución...







EL CALOR DEL COCHE

Todos los juegos de velocidad suelen llevar aparejados ciertas ideas que los identifican con productos carentes de historia o dramatismo... nada más alejado de la realidad.

En esta ocasión, "Exhaust Heat", narra la historia de un piloto nóvel que quiere abrirse paso en el mundillo de la F-1 para ganar su primer dinerillo y, de paso, dedicarse a lo que siempre le ha gustado. En medio, como es lógico aunque no lo veremos, se desarrolla una historia de celos, amor, dinero, odio y pizzas que desembocará en una tragedia si nuestro protagonista no vence en el mundial o viceversa...

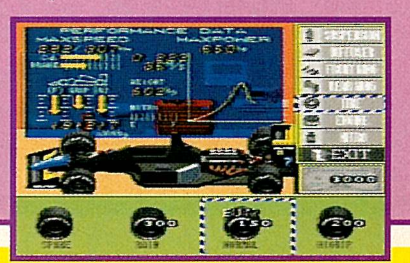
COMO EVITAR LA TRAGEDIA

Para evitar que su familia se le eche encima, nuestro ínclito piloto no ha ideado otra cosa que vencer en todos y cada uno de los 16 circuitos. Para ello primero deberá correr dos vueltas de clasificación para ver en qué puesto toma la salida, correr el gran preemio, quedar entre los primeros para puntuar debidamente e ir así sumando puntos y dinero a partes iguales.

Pero como en todo negocio, la F-1 necesita de una inversión

DE COMPRAS POR LOS CIRCUITOS

Antes y durante nuestra estancia en un circuito tendremos la oportunidad de aumentar el "poderío" de nuestro brioso corcel mecánico con unos cuantos recambios que van desde simples motores, a ruedas o bujías, alerones, aceite y suspensiones. El dinero necesario para estas adquisiciones lo conseguiréis obteniendo puntos en las competiciones oficiales.

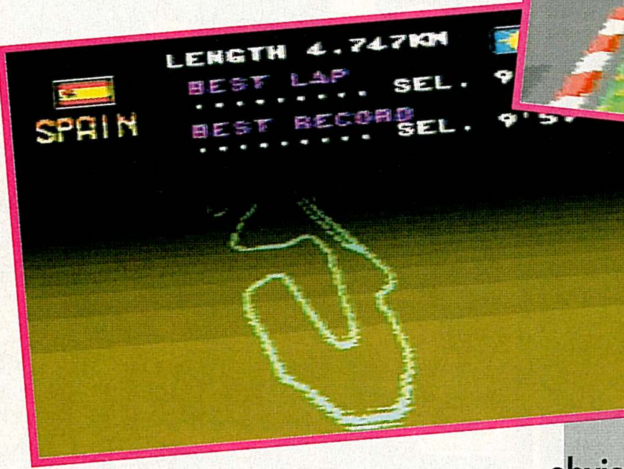




ENTRANDO EN BOXES
Cuando los daños en nuestro coche sean escandalosamente grandes es recomendable entrar en boxes para que nuestros mecánicos los reduzcan. De esta manera no se os restará cantidad alguna por los impactos "obtenidos".



que mantenga fiable la llama de la victoria. Por eso, y si vamos ganando carreras, nuestra cuenta se irá agrandando y con ella la posibilidad de comprar nuevas piezas que hagan de nuestro vehículo un serio competidor de las grandes "escuadras"...



Por lo demás, para un juego de este tipo, no hay más que decir salvo daros un par de consejos "inut-obvios": nos os salgáis ni en las rectas ni en las curvas y no bebáis antes de conducir...

JULIA...
Si sois capaces de mandarme una carta indicando a quién se parece esta bella dama que hace acto de presencia en ciertos menús obtendréis, como regalo, una pegatina de "Salvad a las mazorcas de maíz" totalmente gratis...



PEQUEÑO PERO MATON

"Exhaust Heat" es un juego de coches de F-1 que sorprende, primeramente, por que han sabido utilizar el famosillo "Modo-7" para movernos por esos circuitos de Dios y, secundariamente, porque el tamaño de nuestro vehículo es demasiado reducido... cosa que llega a dar igual por que de esta manera es más difícil, en teoría, salirse de la calzada.
El cartucho, de todas formas, se hace divertidísimo y, aparte de estar bien realizado, se hace "proto-recomendable" a todas luces de colores consoleros y volantes móviles de tercer grado. ¡Coge tu pad, consolero en ristre, y "playea" desesperadamente por que este "Exhaust Heat" te lo va a hacer pasar en grande!... ¿o era bonito?

I.M. "PREDATOR"



OK Pasarela: Arch rivals
Consola: Mega Drive
Distribuidor: Sega
Compañía: Flying Edge.
N. de jugadores: 1.

ARCH RIVALS
¿BALONCESTO?

Ha llegado la hora de saber si eres realmente un jugador de baloncesto o solamente un gallina que se esconde cuando los golpes empiezan a visitar tu cara. Ha llegado el día del enfrentamiento a dúo contra otros adversarios que usarán todo tipo de artimañas para lograr la victoria. Ha llegado el momento de jugar a ARCH RIVALS...

Quién podía haber imaginado que alguna vez se llegase a jugar un partido de... baloncesto? entre dos parejas de jugadores y con todo el campo como pista de posible "aterrizaje". Os advierto que ni "Magic" ni "Jordan" han querido participar en este apasionante deporte.
No nos llamemos a engaño, el juego trata de la lucha que varias parejas de jugadores profesionales han instaurado sobre una cancha de baloncesto para reverdecer viejos laureles e implementar algunas "tácticas" fraudulentas que suplan sus desventajas físicas. Ocho son los componentes de esta particular liga"subterránea". Tyrone, Vinnie, Hammer, Moose, Lewis, Blade, Mohawk y Reggie, son los valientes jugadores que tratarán de llevarse el gato al agua y, a ser posible, tus dientes como



SI QUIERES SABER LO QUE SIENTE UN BOXEADOR LANZANDO A CANASTA O UN ALERO SOBRE EL RING, ESTE ES TU JUEGO

recuerdo de una inolvidable noche de triunfo.

ELIGIENDO QUE ES...

Ya ves que la victoria se vende cara, por tanto, deberás valorar las aptitudes y actitudes de los jugadores cuando llegé la hora de seleccionarlos. De nada valdrá que seas un tirador infalible si a las primeras de cambio te colocan un directo a la cara y pierdes la pelota.

Tampoco te será útil reaprtir castañas a diestro y siniestro si luego no cuentas con la habilidad suficiente para introducir canasta tras canasta. Piensalo bien antes de vestirte de corto, ellos no te concederán ni una sola opotunidad, dálo por seguro.

Por supuesto, aparte del juego, cada equipo cuenta con sus animadoras jaleando continuamente cada canasta a favor, su entrenador



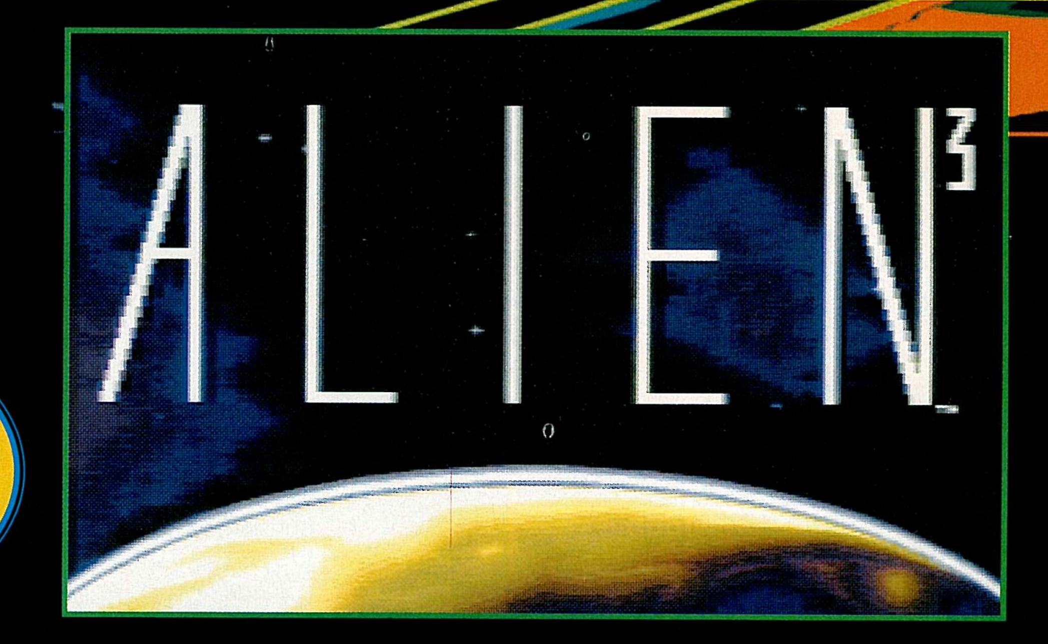
cambiando de cara a medida que perdemos o ganamos y un arbitro con aspecto de miope que no se da cuenta de nada y que está ahí porque el reglamento lo exige. Por otro lado, hay varios tiempos de juego donde podrás observar tus estadísticas, descansar, modificar tus planteamientos o pulsar el botón de "reset" de tu consola, abandonando cobardemente el combate. Esto último te excluiría automáticamente de nuestro club de "durosmaduros".

FIN DEL COMBATE

Si deseas conocer qué siente un boxeador lanzando a canasta o un alero sobre un ring, «Arch Rivals» cumplirá todas tus espectativas. Sus gráficos son cuidadosos y sus movimientos y sonido cumplen la función para la que fueron creados sin sobresaltos. Lo que más te solivantará será ese "pique" personal que mantendrás con los contrarios y que te llevará a buen seguro a disputar más de uno, dos, tres o cuatro encuentros con tal de ganar. La bola está en el aire, ¿te atreves a saltar?...

Félix J. Físico Vara



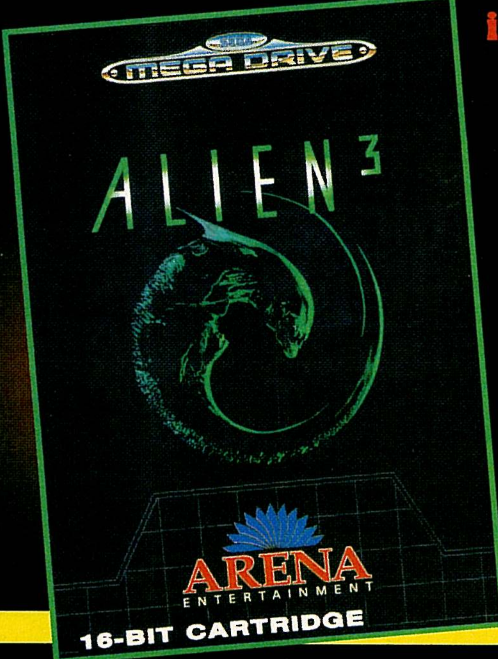


OK Pasarela:
ALIEN 3
Consola: Mega drive.
Distribuidor: Sega.
Compañía: Sega.
N. de jugadores: 1.
Vidas: 3. Niveles: Casi infinitos.
Continuaciones: 1.

A LA CAZA DEL ALIENIGENA

La amenaza alienígena se cierne sobre el universo conocido. La jefe de seguridad Ripley deberá combatir la terrible plaga y rescatar a sus compañeros, atrapados en pegajosas redes y utilizados como incubadora de las terribles larvas extraterrestres.





Los tripulantes de la nave espacial SULACO hibernan dentro de los lechos frigoríficos sin sospechar la catástrofe que se les avecina. Una avería en la nave pone en marcha el dispositivo de seguridad y el VEE (Vehículo de Escape de Emergencia) es lanzado al espacio mientras la nave SULACO se pierde vagando a la deriva por el cosmos. El VEE acaba estrellándose en Fiorina 161, un planeta-prisión de máxima seguridad. Lamentablemente los tripulantes no iban solos. Se ha detectado la presencia de larvas alienígenas. El terror y la desolación se han apoderado del planeta Fiorina 161.

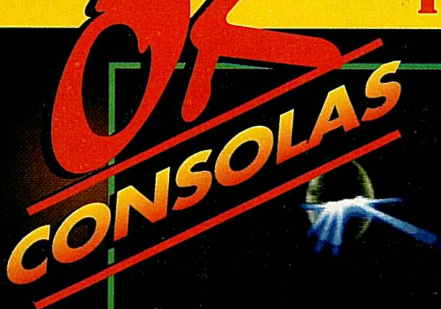
ALIEN 3 NO ES UN MASACRA-MARCIANOS

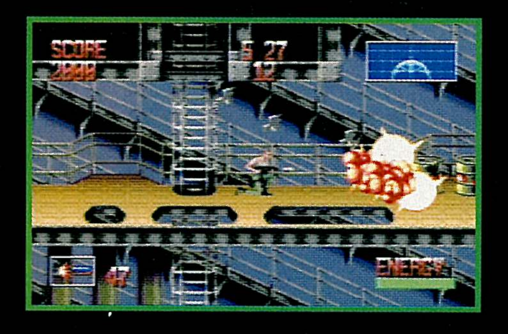
Magníficos los tres filmes y también la versión consolera



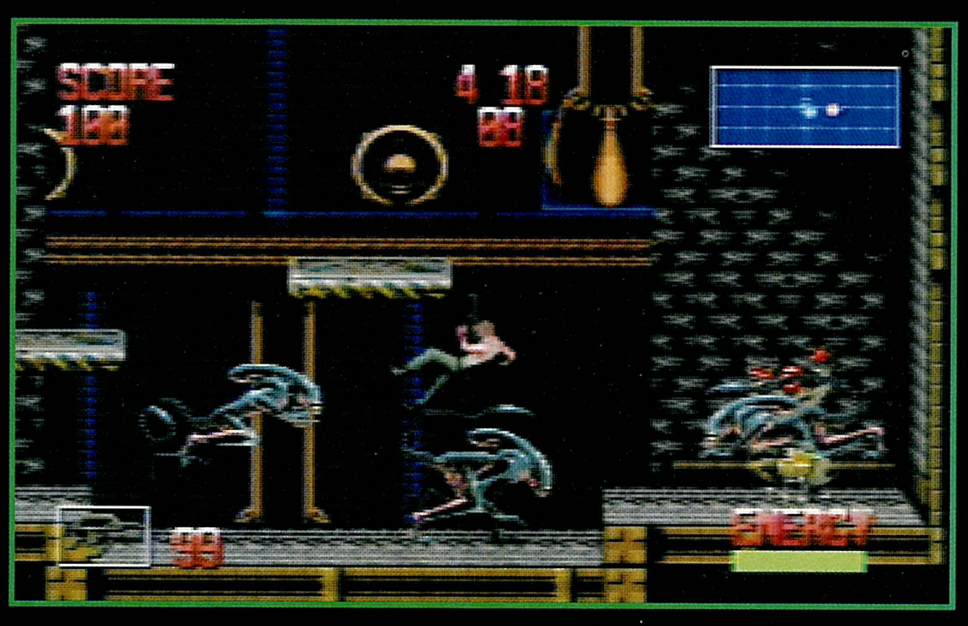
para Mega Drive. El juego, desarrollado siguiendo fielmente el argumento y elementos de acción, consigue envolvernos en el ambiente y nos transmite sensaciones que hasta ahora eran desconocidas tras los mandos de una consola. Fácil hubiera sido para sus creadores aprovechar el título y haber creado un masacra-marcianos donde te limitases a "achicharrar" a disparos a todo bicho que se moviera por la pantalla. Este no es el caso de Alien 3.

El juego fue desarrollado con gran fidelidad al argumento de la película, lo que hace que desde el momento en que coges la consola te sientas transportado al universo de Alien 3.









DEJATE LLEVAR POR EL FRENETISMO

El detalle está llevado a su máximo nivel: El sonido de las diferentes armas es impresionantemente real, los movimientos son ágiles y cuidados, y los aliens son algo bestial. Sentarse a los mandos de la consola y dejarse llevar dentro de este terrible y futurista planeta es todo uno. La tranquilidad no tiene cabida en Alien 3, la lucha contra el tiempo en cada etapa es angustiosa, pues el mapeado del complejo donde se desenvuelve la acción es gigante y equivocarse puede resultar fatal. Para colmo, si se consiguen rescatar a todos los compañeros apresados aún faltará encontrar la salida. Animo, tu mejor arma es la inteligencia.



UN AUTENTICO ARSENAL A NUESTRA DISPOSICION

Y hablando de armas, contamos con una selecta colección: Fusil de asalto, lanzallamas, granadas de mano, lanzagranadas y un radar que nos indicará en cada momento de la proximidad de un alien o de algun compañero apresado. Saber elegir en cada momento el arma adecuada es un triunfo asegurado. Pero no





El sonido de las diferentes armas que podrás utilizar es impresionantemente real, como así también los movimientos, los que son super ágiles y te enrrollan a tope para así sentirte, sin duda alguna, el protagonista de esta singular y espectacular aventura intergaláctica.



abuses de su uso, un marcador en la esquina inferior izquierda de la pantalla te indicará el número de disparos o usos disponibles. No dudes en recoger todos los cargadores que encuentres a lo largo de este terrible laberinto, así como los maletines de energía que te permitirán algo casi imposible en este terrible y angustioso lugar: Seguir con vida.

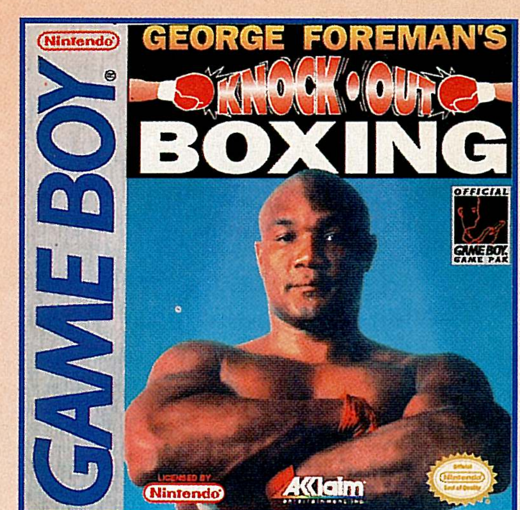
Realista, envolvente, rápido y jugabilísimo, este Alien 3 es un juegazo como la copa de un pino, aunque según creo, en Fiorina 161 los pinos nunca existieron.

ENRIQUE REX



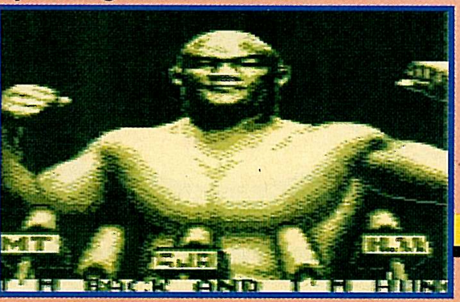
GEORGE FOREMAN KO BOXING

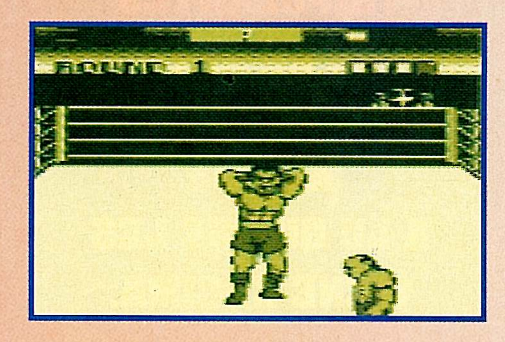
OK Pasarela: GEORGE FOREMAN KO BOXING
Consola: Game Boy.
Distribuidor: Erbe.
Compañía: Acclaim.
N. de jugadores: 1.



TORTAZOS PORTATILES

No solamente se trata de reverdecer viejos laureles, éste gigante de músculos de acero, además quiere conquistar el cinturón de campeón del mundo y demostrar a todos que la edad no es un impedimento clave cuando se tienen ganas. El juego no presenta, por supuesto, ninguna complicación adicional a la concreta de esquivar con acierto cada una de las andanadas de golpes que nuestro adversario comenzará a lanzarnos en cuanto suene el golpe de la campana.El único sistema de ganar a tu contrario será darle bastantes más golpes de los que él te propine. La salvajada no para solamente en eso ya que, si te manda al tapiz por la vía del cloroformo, aún deberá enviarte un par de veces más si quiere ganarte haciendo honor





al título del jueg: KO.
No contentos con este sistema, puede ser que consigas mantener la verticalidad de tu cuerpo durante los tres asaltos que dura el combate y conseguir con ello que la decisión quede en manos de los jueces. El manejo del boxeador es sencillo, sin complicaciones, tan natural como que debes de realizar sólo dos movimientos, los de ataque y los de defensa. Si tu oponente consiguiera derribarte, cosa que me temo muy probable, al menos en las primeras prácticas, deberás pulsar con rapidez los botones B y A para incorporarte de nuevo al combate. Si lo haces pasados los diez numeritos que cuenta el árbitro, perderás, si caes tres veces, también. Ya verás como no es tan fácil eso de ser un campeón del mundo "portatil" 8, 9.... y ¡10! Sorprende por la potencia de pegada de los contrarios, lo que aumentará tus ansias de venganza adictiva. Nada más.

F.J. "Comet Tronner".





SUPER NINTENDO



SUPER R-TYPE





Si no consigues pasar de nivel, consolero amigo, haz lo que debas aparte de lo que yo te diga. Para empezar pulsa el botón "Select", el botón "R" nueve veces, "Arriba" otras tantas, "R", "Select" y "A" a la vez unas cuantas veces... ¡Ya está!

Jose Pedro Alvarez (Barcelona)

GAME BOY



CHOPLIFTER II



¡Humanos del mundo animal! ¿Queréis saber de qué manera podéis acceder a distintos niveles sin que lo parezca? Pues seguidme e introducir estas curiosas argucias carroñeras...

Nivel 1-2: SKYHPPR Nivel 1-3: LKYBYSS
Nivel 2-1: CHPLFTR Nivel 2-2: BYMSFWR
Nivel 2-3: RGHTHND Nivel 3-1: GDGMPLY
Nivel 3-2: TRYHRDR Nivel 3-3: SPRYSKS
Nivel 4-1: CMPTRWZ Nivel 4-2: CHPYBYS
Nivel 4-3: VRYHPPY Nivel 5-1: GMBYQZD
Nivel 5-2: LVLYTYZ Nivel 5-3: GDDYGMZ

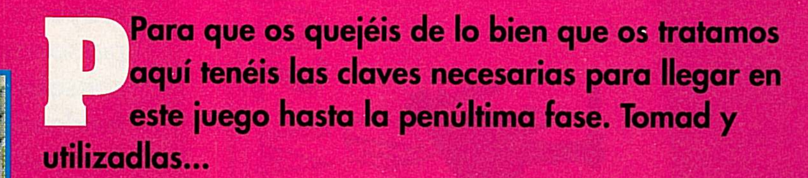
Pedro Pablo Sastre (Baleares)

MEGA DRIVE



PREDATOR II





Para que os quejéis de lo bien que os tratamos aquí tenéis las claves necesarias para llegar en este juego hasta la penúltima fase. Tomad y utilizadlas...

Nivel 2: Killers
Nivel 3: Camouflage
Nivel 4: Los Angeles
Nivel 5: Sub Terror
Nivel 6: Total Body



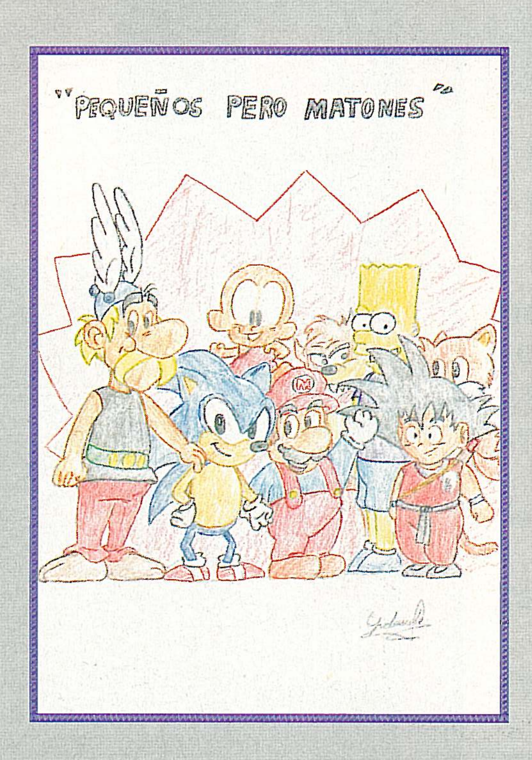
Alberto Perez Taboada (Madrid)



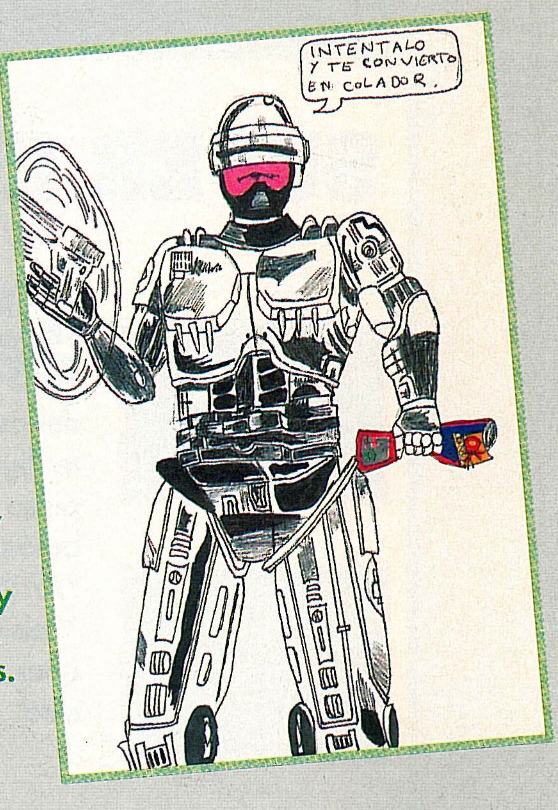
si de felices y contentos se mostraban los personajes consoleros, y no consoleros, que decidieron reunirse para hacer una de las instantáneas más antológicas de los últimos años.

SOLO PARA ARTISTAS

Yolanda Talens Furió (Valencia)
Aunque aún no se haya realizado juego alguno sobre los "caballeros del Zodiaco" lo cierto es que no bastantes las pasiones que levantan y que hacen, a algunos, verlos como futuras portadas... Ahí queda la idea.

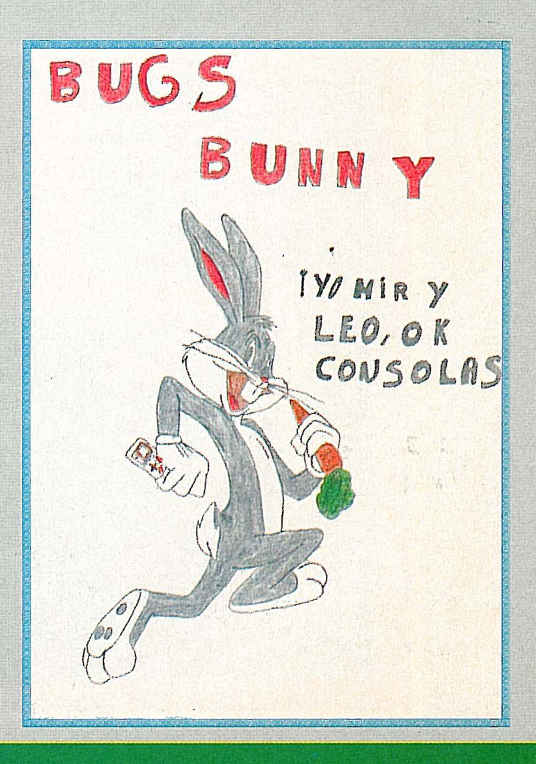


Marcos Antonio Guerrero (Leganés).
El más famoso medio-hombre metálico de los últimos años ha decidido dejarse de medias tintas y dedicarse a leer, exclusiva y semanalmente, su Ok Consolas. Pero cuidado, no intentéis quitársela...



Francisco Javier Fuentes (Madrid)
Aunque muchos apuntan en sus crónicas que la distancia que separan a las Tortugas de Mario es abismal nosotros nos aventuramos a afirmar que esto no es así y que el aprecio es mutuo... aunque no lo parezca.

Jónatan Migueles Vizcaino (Barcelona)
De todos es sabido que la mayoría de personajes consoleros tiene tendencias bastantes claras en lo que a consolas se refiere. Bugs, nuestro querido come-zanahorias, ha sido pillado "in fraganti" con una Game Boy...



¡SUPER OFERTA DE SUSCRIPCION!

DIVIERTETE CON NOSOTROS TODAS LAS SEMANAS

OK CONSOLAS

Si te suscribes ahora a OK CONSOLAS recibirás totalmente gratis este magnífico BLOCK GAME con un apasionante juego en tu domicilio. Atrévete con él y te pasarás muchas horas jugando a tope.

Ahora tienes la oportunidad...
¡enrróllate con
OK CONSOLAS!
VALIDO SOLAMENTE PARA ESPAÑA. OFERTA DE LANZAMIENTO VALIDA HASTA EL 31/12/92

TAMAÑO NATURAL

¡Qué oferta!

¡No la dejes pasar!
Tu eliges: el

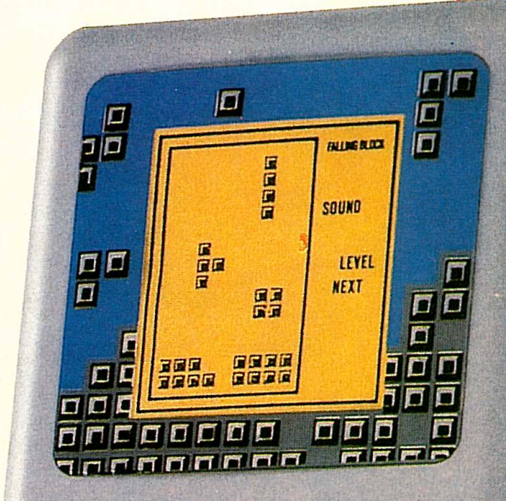
**BLOCK GAME
o el 20%**

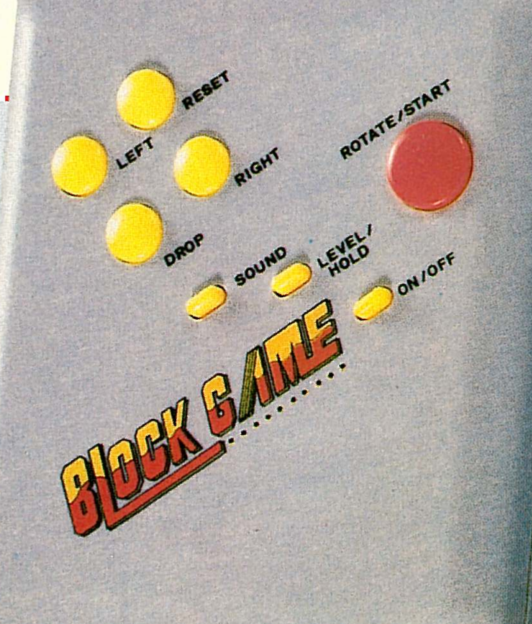
de descuento
en el precio
de tu
suscripción.



SUSCRIPCIONES

por tfno.: 457 53 02; 457 52 03
y 457 56 08
por Fax: 457 93 12





BOLETIN DE SUSCRIPCION

Sí, deseo recibir los 52 próximos números de OK CONSOLAS por 5.200 Ptas. (Incluido IVA y gastos de envío) y la oferta de suscripción descrita en el cupón.

Nombre: 1er apellido:
2º apellido Domicilio: Nº: Piso:
C.Postal: Ciudad: Provincia:
Edad: Profesión: Teléfono:
Firma:

Deseo recibir el BLOCK GAME ❑ o prefiero el 20% de descuento ❑

FORMA DE PAGO

Contrarrembolso Adjunto cheque a favor de editorial Nueva Prensa S.A.
Giro Postal Nº:.........................

Editorial Nueva Prensa S.A.
Plaza del Ecuador 2, 1ß "B" 28016 Madrid Tfno.: 457 53 02; 457 52 03 y 457 56 08 Fax: 457 93 12 Suscripciones por tfno.: 457 53 02; 457 52 03 y 457 56 08 Suscripciones por Fax: 457 93 12 * Oferta de lanzamiento válida sólo para España hasta el 31 de diciembre de 1992. La renovación será automática, salvo orden contraria expresa.



VEN AL MOGOLLON
MOGOLLON DE JUEGOS.
MOGOLLON DE COLEGAS.
Aquí estamos todos.
Tus personajes favoritos.
Los juegos más totales.
¿A qué esperas?
VEN A LA NINTENDO
¡ EL SISTEMA QUE REVOLUCIONA LOS VIDEOJUEGOS !
DISFRUTA CON TU FAMILIA Y SORPRENDE A TUS AMIGOS.
Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM
DESDE 8.600 +IVA
Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM
SPACO, S. A.
Distribuidor exclusivo para España
AVDA. DE LA INDUSTRIA, 8 • 28760 TRES CANTOS
MADRID • ESPAÑA • TEL. 803 66 25 (8 Líneas)
FAX 803 35 76 - 803 22 45